NUMÉRO 10 - OCTOBRE / NOVEMBRE 2007

NINTENDO DS™

LE MAGAZINE OFFICIEL

TEST

ZELDA

PHANTOM HOURGLASS

Le premier Zelda sur DS est une totale réussite !

LE POKÉDEX COMPLET !
ON VOUS DÉVOILE LES 490 POKÉMON

T 02602 - 10 - F: 7,00 € - RD

Future
MEDIA WITH PASSION

PLUS DE 30 TESTS

Worms, Ratatouille, Harry Potter, Transformers, Dragon Ball Z, MySims, Sonic, Donkey Kong...

NINTENDO DS
LE MAGAZINE OFFICIEL

N° 10 Octobre / Novembre 2007

Édité par Future France SAS au capital de 1 218 475 €
RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social :
101-109, rue Jean-Jaurès – 92300 LEVALLOIS-PERRET
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 39

Présidente directrice générale : Saghi Zaimi
- **Directrice générale finance et administration :** Jane Mélline
- **Principal actionnaire :** Future Holding Limited 2002
- **Directrice de la publication :** Saghi Zaimi
- **Directrice des ressources humaines :** Marguerite Gautier - *jobs@futurenet.fr*
- **Directrice marketing et commercial :** Saghi Zaimi
- **Directeur de magazine :** Vincent Alexandre

Prix au numéro : 7 €
Dépôt légal : à parution

RÉDACTION
- **Directeur éditorial :** Cyrille Tessier
- **Rédacteur en chef :** Filipe Canelas
- **Secrétariat de rédaction :** Françoise Bouquerel, Maud Jardon
- **Rédacteur-graphiste :** Laëtitia Martin, Matthieu Serres
- **Directeur artistique groupe :** Nicolas Cany
- **Chef de Studio :** Vincent Meyrier

Ont collaboré à ce numéro : Sébastien Bigay, Fylodindon, Peachy, Stonehenge, Teck Hao Tea, Zebeuyek.

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 – **Fax :** 01 41 27 38 00
- **Directeur commercial et publicité :** Jérôme Adam *jerome.adam@futurenet.fr*
- **Directeur commercial publicité pôle jeux :** Vincent Saulnier *vincent.saulnier@futurenet.fr*
- **Directrice de la publicité :** Sidonie Collet *sidonie.collet@futurenet.fr*
- **Directeur de clientèle :** Alban Chassagne *alban.chassagne@futurenet.fr*
- **Responsable trafic :** Maguy Édouard *maguyedouard@futurenet.fr*
- **Assistante trafic :** Régine Nguyen *regine.nguyen@futurenet.fr*
- **Directeur de clientèle hors captif :** Fabrice Larneu *fabrice.larneu@futurenet.fr*

FABRICATION
- **Directeur de fabrication :** Jacqueline Galante
- **Chargée de fabrication :** Sophie Danet

DIFFUSION ET VENTE D'ANCIENS NUMÉROS
- **Directeur de la diffusion :** Vincent Alexandre
- **Responsable abonnement :** Anne Cornet
- **Chef de produit vente au numéro :** Jacky Cabrera

Anciens numéros : 01 44 84 05 50

Distribution : SAEM Transport Presse
Impression : Québécor World SA. Siège social : Saint-Thibault des Vignes
Imprimé en France, Printed in France

ISSN : 1772-9297

Copyright Future France 2007. Tous droits de reproductions réservés. ***Nintendo DS Le Magazine Officiel*** **est une marque déposée.**

La rédaction n'est pas responsable des textes, illustrations et photos qui lui sont communiqués par leurs auteurs. La reproduction totale ou partielle des articles publiés dans *Nintendo DS Le Magazine Officiel* est interdite sans accord écrit de la société Future France. Sauf accord particulier, les manuscrits, photos et dessins adressés à *Nintendo DS Le Magazine Officiel*, publiés ou non, ne sont ni rendus ni renvoyés. Les indications de prix et d'adresses figurant dans les pages rédactionnelles sont données à titre d'information, sans aucun but publicitaire. Ce numéro contient une planche d'autocollants qui ne peut être vendue séparément.

Future France fait partie de Future PLC.
Future est éditeur de magazines à centres d'intérêt destinés aux personnes qui partagent une même passion. Nous visons à satisfaire cette passion en créant des titres offrant une réelle valeur ajoutée, et qui reposent sur la fiabilité de l'information, des conseils d'achats avisés et le plaisir de lecture. Aujourd'hui, nous éditons plus de 150 magazines en France, au Royaume-Uni et aux USA. Plus de 100 éditions internationales de nos magazines sont également publiées dans 30 autres pays à travers le monde.

Future PLC est une société anonyme cotée au London Stock Exchange (code: FUTR).

Non-executive Chairman: Roger Parry
Chief Executive: Steve Spring
Group Finance Director: John Bowman
Tél.: +44 1225 44 22 44
www.futureplc.com

Atlanta Bath London
New York Paris
San Diego San Francisco

Future
MEDIA WITH PASSION

LES AMÉRICAINS NOUS L'ENVIENT !

Si Link est sans conteste la super-star de ce numéro en signant sur Nintendo DS l'une de ses meilleures aventures sur console, un autre personnage tout de vert vêtu et issu, lui aussi, de *The Legend of Zelda* est également sous le feu des projecteurs depuis quelques semaines. Pourtant loin des standards des héros actuels (la trentaine, un début de calvitie, un embonpoint proche de celui de Wario et surtout une obsession par les fées), Tingle est malgré tout devenu le personnage principal d'un jeu de rôle. Tellement fou et décalé, *Tout nouveau tout beau, Tingle voit la vie en rose à Rubis Land* (un titre décidément aussi tordu que son héros !) semblait destiné à rester cantonné au marcher japonais. Mais c'était sans compter sur la persévérance de Nintendo Europe, qui s'efforce de plus en plus à nous faire découvrir ces jeux pas comme les autres (à l'image du *Elite Beat Agents* de notre précédent numéro). Les joueurs américains n'ont pas eu cette chance, et, pour une fois, ils vont devoir à leur tour importer un jeu s'ils veulent en profiter !

SOMMAIRE

NINTENDO DS
LE MAGAZINE OFFICIEL
NUMÉRO 10 – OCTOBRE / NOVEMBRE 2007

THE LEGEND OF ZELDA : PHANTOM HOURGLASS 「22」

Un nouveau *Zelda* qui rentre dans la légende. Le titre incontournable de cette fin d'année.

TOUTE L'ACTU DS 「8」

Bleach, Dragon Quest, FFCC, Mario Party, etc. : ce que vous réserve votre DS.

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES : Ring of Fates 「6」

Chaque Final Fantasy est un événement, et celui-ci risque de faire très, très fort !

TOUS LES TESTS DS 「20」

Un raz-de-marée de tests, avec de l'original et du très bon. Mais il y a aussi du très mauvais...

VOS AIDES DE JEU 「82」

Le Pokédex complet des 490 Pokémon avec leurs compétences et types détaillés.

ACTU 6
Bleach : The Blade of Fate 14
Call of Duty 4 : Modern Warfare 15
Contra IV 11
Chibi-Robo : Dark Patrol 16
Dementium : The Ward 11
Dolphin Island 8
Dragon Quest IV 16
Fashion Designer 8
Final Fantasy Crystal Chronicles : Ring of Fates 6
Final Fantasy IV 16
Flash Focus 8
Horsez 2 8
It's a Wonderful World 10
Jam Sessions : Ma guitare de poche 8
Mario & Sonic aux Jeux olympiques 13
Mario Party DS 13
Mega Man Star Force 12
Miami Nights : Single in the City 8
Rayman contre les lapins encore plus crétins 13
Operation Vietnam 15
Warhammer 40.000 Squad Command 18

TESTS 20
Alien Bazar : Mission Crétinus 28
Brain Buster Puzzle Pak 40
Bratz Ponyz 41
Dragon Ball Z : Goku Densetsu 30
Death Jr.and the Science Fair of Doom 42
Donkey Kong : Jungle Climber 74
Drawn to Life : Dessine ton Héros ! 60
Dynasty Warriors DS : Fighter's Battle 31
Fort Boyard 43
Glory Days 2 : Brotherhood of Men 77
Harry Potter et l'Ordre du Phénix 38
Heroes of Mana 56
Léa Passion Cuisine 76
Les Quatre Fantastiques et le Surfeur d'Argent 32
Madden NFL 08 68
Marvel Trading Card Game 44
MechAssault : Phantom War 46
Meilleurs Amis : Chiens et Chats 33
MySims 64
Nervous Brickdown 59
Race Driver : Create & Race 54
Ratatouille 34
Sonic Rush Adventure 72
Super Nacho 45
The Legend of Zelda Phantom Hourglass 22
The Settlers 58
Tiger Woods PGA Tour 08 70
Touch Darts 47
Tout nouveau tout beau, Tingle voit la vie... 26
Transformers : Autobots/Decepticons 36
TrionCube 48
Turn it Around 62
Worms Open Warfare 2 50

Toujours sur DS ... 78
Tous les jeux DS testés à ce jour.

Aides de jeu 82
Pokémon Perle et Diamant 82

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES : RING OF FATES

Clair comme du cristal

Épisode à part dans la série, *Final Fantasy Crystal Chronicles* semble bien parti pour détrôner *Secret of Mana* sur son propre terrain.

Final Fantasy est probablement le jeu de rôle le plus emblématique de ces vingt dernières années. Une série capable de faire vendre des consoles par millions, et dont la simple évocation suffit à faire rêver. Partant de là, on pourrait se contenter de vous dire que *Ring of Fates* est condamné au succès et attendre tranquillement sa sortie en Europe. Mais n'ayant posé la main que sur la version japonaise, nous préférons contenir notre enthousiasme et rester prudents. Comme son prédécesseur sur GameCube, *FFCC* est un action-RPG qui déploie tout son potentiel à plusieurs. Cette fois-ci, vous ne choisissez pas votre héros et évoluez dans la peau d'un jeune garçon accompagné de sa petite sœur. Au fur et à mesure de l'aventure, vous rencontrerez trois autres personnages qui se joindront à vous et entre lesquels vous pourrez jongler à volonté, comme dans *Secret of Mana*. S'il est impossible de leur assigner un métier, ils ont chacun une capacité spéciale, comme la capacité de faire un double saut.

Gare au loot

Lorsqu'ils meurent, vos adversaires laissent derrière eux de l'argent, des orbes, des potions et même des plans qui vous permettent de fabriquer des armes. De quoi créer quelques conflits quand il faut se répartir les objets en multijoueur, mais il s'agit du meilleur moyen si vous voulez récupérer un équipement puissant.

Ne dépensez pas votre argent pour acheter votre équipement. Celui que vous vous faites construire chez le marchand en donnant vos plans est souvent de meilleure qualité.

Les boss sont gros mais pas vraiment malins.

Essayez de frapper vos ennemis dans le dos.

L'écran tactile sert notamment à activer les attaques spéciales.

Vous ne vous promenez pas librement entre les villages.

Qui plus est, ils peuvent quand même se spécialiser en fonction de l'équipement qu'ils portent. Vêtus comme un ninja, ils verront leur agilité augmenter, habillés comme un magicien noir, leurs sorts seront plus puissants, etc. À propos de la magie, sachez qu'elle tient ici une place prépondérante. Vous avez accès à six types différents que vous pouvez lancer en utilisant des orbes achetées en ville ou trouvées sur vos victimes. Cela devient intéressant quand vous pouvez mixer vos sorts pour en changer l'effet. Lancer deux magies de feu à un endroit créera la magie feu+, combiner un sort de vent à un sort de soin occasionnera la magie Haste, qui accélère vos déplacements. Utiles pendant les combats, lesdites magies sont également indispensables pour activer les mécanismes des donjons et ouvrir certaines portes. Les phases d'exploration et les affrontements en temps réel sont intéressants. En plus des coups d'épée classique, vous pouvez porter vos ennemis et les frapper du pied une fois en l'air. Vous pouvez aussi bondir pour vous agripper aux créatures volantes et les tabasser joyeusement, ou retomber sur vos jambes après une projection en appuyant sur le bouton de saut au bon moment. De quoi faire oublier les affrontements moroses de la version GameCube. Servi par une réalisation plus qu'honorable, mis en valeur grâce à des dialogues doublés par des acteurs qui rendent les cinématiques plus vivantes, *Ring of Fates* a tout du hit… Il manque juste une date de sortie officielle pour nous combler. **ZEBEUYEK**

Date de sortie : N.C.
Éditeur : Square Enix

Harcèlement textuel

Le titre de Square Enix n'est pas une succession de combats primaires… enfin pas seulement. Ainsi, les développeurs ont soigné le scénario du jeu pour donner une réelle épaisseur aux personnages. On est loin de la profondeur d'un jeu de rôle ordinaire. Pourtant, la mouture DS enterre la version GameCube sur ce point.

Le design des personnages est assez enfantin, mais il donne un certain cachet au jeu.

Ring of Fates offre les plus belles cinématiques que nous ayons vues sur DS. Dommage qu'elles n'occupent pas les deux écrans.

NOS IMPRESSIONS

En solo, *Ring of Fates* nous a fait bonne impression, alors imaginez ce que ce sera quand nous aurons testé le mode multijoueur !

MÉDAILLE D'ARGENT

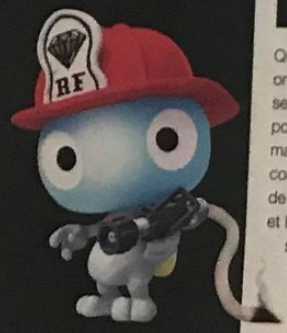
Avec 14 millions de consoles vendues en Europe, la Nintendo DS est une vraie mine d'or pour Nintendo. C'est pourtant la couleur argent qui a été retenue comme nouveau coloris pour la Nintendo DS Lite. Ce modèle sera disponible en Europe le 12 octobre, au même prix que les versions noire, rose et blanche, soit à 149 euros.

IL NE PERD PAS LE NORD

Sega est chargé de l'adaptation du film *À la croisée des mondes : La Boussole d'or*, prévu pour le 5 décembre dans les salles. Dans ce jeu d'action/aventure, une petite fille est plongée dans un univers parallèle fantaisiste.

MINE DE RIEN

Les vieux joueurs vont pouvoir replonger en enfance avec *Boulder Dash-Rocks !* Rappelons que cette série culte, dans laquelle vous devez creuser des galeries à la recherche de diamants en évitant les monstres et les éboulements, tient à la fois du casse-tête et du jeu d'adresse.



JAM SESSIONS : MA GUITARE DE POCHE

La musique dans la peau

Devenez un ménestrel des temps modernes grâce à *Jam Sessions*. Comme son nom le laisse supposer, ce titre vous permet de jouer de la guitare avec votre console portable. Malgré la taille de la DS, la prise en main est assez réaliste. Ainsi, vous changez d'accord en pianotant la croix de direction, pendant que l'autre main vous sert à gratter l'écran tactile comme vous le feriez avec un vrai instrument. Composer vos propres morceaux, essayer de jouer correctement ceux qui sont inclus dans le jeu, voire même chanter si le cœur vous en dit, les mélomanes trouveront largement de quoi s'occuper… Les arrangeurs en herbe également, puisque de nombreux effets de reverb, de chorus et de tremolo sont à leur disposition pour modifier le son à leur guise. Si *Jam Sessions* vous tente et que vous n'êtes pas musicien, vous pourrez apprendre quelques rudiments grâce à un didacticiel clair et bien pensé. Tous en chœur : « C'est une maison bleue… »

Date de sortie : octobre
Éditeur : Ubisoft

NOS IMPRESSIONS

Les jeux de guitare ont le vent en poupe depuis quelque temps, et l'on comprend pourquoi lorsque l'on voit un jeu du calibre de *Jam Sessions*.

FLASH FOCUS

Sport en orbite

Quand on pense à faire travailler ses muscles, on s'imagine généralement en train de courir pour se fortifier les cuisses ou en pleine session de pompes afin de se faire gonfler les pectoraux, mais rarement à exercer ses yeux. C'était sans compter sur Nintendo, qui sort une compilation de minijeux afin de travailler votre acuité visuelle et la coordination œil/main. Repérer un numéro, suivre une balle du regard, les faucons auront bientôt l'air de pigeons à côté de vous.

Date de sortie : 23 novembre
Éditeur : Nintendo

DOLPHIN ISLAND, HORSEZ 2…

Réalité virtuelle

Vous avez du temps libre et aimeriez bien vous adonner à un autre métier sans prendre le risque de perdre le vôtre ? Ubisoft a la gamme de produits qu'il vous faut. Pour les amis des animaux, il y a *Dolphin Island*, dans lequel vous gérez un parc aquatique, ou *Horsez 2*, qui demande de s'occuper de chevaux. Pour les citadins indécrottables, *Fashion Designer* vous met dans la peau d'une styliste, et *Miami Nights : Single in the City* est une sorte de Star Ac' en jeu vidéo.

Date de sortie : octobre/novembre
Éditeur : Ubisoft

IT'S A WONDERFUL WORLD

The world is Square

Un nouveau jeu de rôle de Square Enix est souvent un événement. D'autant plus lorsqu'il s'agit d'un titre inédit et spécialement développé pour notre portable préférée. À vos stylets !

Ça doit donner la migraine de lire dans les pensées...

Neku est un adolescent de quinze ans qui exprime sa révolte en graffant les murs et en écoutant du hip hop. Rien d'anormal donc, jusqu'au jour où un badge apparaît dans sa main. Dès lors, Neku devient capable de lire dans les pensées des gens. Mais ce pouvoir est à double tranchant, puisqu'il l'enrôle de force dans « un jeu de la mort ». Il n'a que sept jours pour lever la malédiction ou il mourra ! L'autre originalité de cet action-RPG vient de son système de combat, qui utilise les deux écrans de la DS. Les affrontements mettent ainsi en scène deux personnages simultanément sur chacun des écrans. Celui du haut, dirigé par la console ou par un second joueur, combat en utilisant la croix directionnelle. Celui du bas bénéficie d'une maniabilité tout au stylet : pianoter l'écran tactile, tracer des lignes, entourer un ennemi. Les actions d'un personnage influant sur celles de l'autre, on obtient un système de combat original totalement fou ! L'ambiance et les décors, modernes, contrastent avec l'univers surexploité de l'heroic fantasy. Résultat : les châteaux et autres dragons magiques ont laissé la place à des immeubles tokyoïtes et à des véhicules motorisés. Un titre différent, dont on vous reparler dès que sa sortie française sera confirmée.

Date de sortie : N.C.
Éditeur : Square Enix

NOS IMPRESSIONS
Ceux qui trouvaient que les jeux vidéo tournaient en rond vont pouvoir revoir leur jugement avec ce titre ambitieux et fort prometteur.

BEAU LE COMBO

Lorsqu'un personnage réalise un gros combo, il envoie à l'autre combattant des bonus d'énergie matérialisés par des boules. Une fois qu'ils en ont accumulé suffisamment, ils peuvent lancer des super-combos, qui portent bien leur nom. Il faudra donc réfléchir un minimum pour créer les meilleures combinaisons.

Les super-combos sont aussi beaux qu'efficaces.

Vous pouvez alterner quand vous voulez entre vos personnages.

Les boss occupent bien souvent plus d'un écran.

Pas de cinématique pour vous raconter l'histoire, mais des dessins stylés.

CONTRA IV

Les deux mercenaires

Nous vous en avions vaguement parlé dans le précédent numéro, mais ne résistons pas au plaisir de vous divulguer les premières images de *Contra IV*. L'histoire prend place deux ans après les événements du précédent épisode (sorti à l'origine sur Super Nintendo et réédité en 2002 sur GBA), et vous confrontera une fois encore à des puissances extraterrestres. Jouable à deux en coopération, le titre met l'accent sur les phases d'action et de plate-forme qui vous forcent à garder les yeux grands ouverts pour rester en vie. Et un troisième œil ne serait pas de refus, car les niveaux s'étendent sur les deux écrans de la DS. Si les décors présentés faisaient penser à ceux des précédents volets, on note l'apparition de nouveautés, comme un grappin qui permet de s'accrocher aux éléments en hauteur, ou encore la possibilité d'augmenter sa puissance de tir en récupérant deux fois la même arme. Lance-flammes, bazooka, mitraillette multidirectionnelle, vous pouvez changer d'arme en ramassant les bonus correspondants, et même les échanger avec votre compagnon en mode multijoueur.
Ce quatrième volet aura mis du temps à sortir, mais il semble que ça valait le coup d'attendre.

Sur deux écrans, il y a malheureusement bien plus de place pour des ennemis.

Ce niveau ressemble beaucoup au dernier stage de *Contra III* sur Super Nintendo.

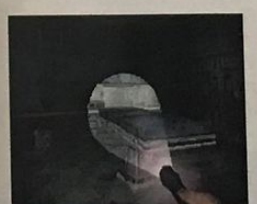
Le grappin est parfaitement à propos pour éviter des ennemis ou franchir des crevasses.

Date de sortie : 2008
Éditeur : Konami

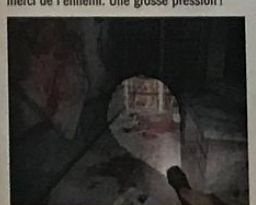
NOS IMPRESSIONS
Son esthétique ne fait pas rêver, cependant, la perspective de retrouver une des séries mythiques de Konami sur DS n'a rien de déplaisant.

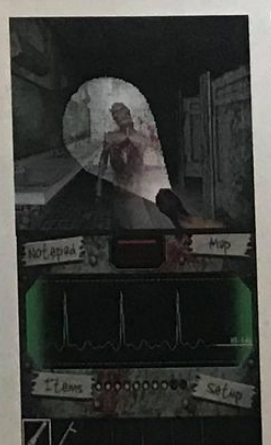
DEMENTIUM : THE WARD

Frissons ardents



La lampe torche est indispensable pour analyser les décors et chercher des indices, mais, pendant ce temps, vous êtes à la merci de l'ennemi. Une grosse pression !





L'écran tactile facilite le changement d'objet ou la promenade dans l'inventaire.

Un bâtiment habité par des créatures issues d'expériences contre nature, de longs couloirs décrépits, une ambiance oppressante, vous pourriez croire que l'on vous parle du prochain *Resident Evil*… Et pourtant, il s'agit bien de *Dementium*. Le contexte n'est certes plus aussi original qu'à l'époque de la sortie du hit de Capcom, mais la peur et l'angoisse éprouvées à chaque pas n'ont rien de daté. Pourquoi êtes-vous dans cet hôpital où les monstres ont remplacé les patients ? Faute de le comprendre à votre réveil, vous allez devoir parcourir les lieux avec pour meilleurs amis une lampe de poche et un livre pour y écrire au stylet les éléments qui vous semblent importants. La lumière ayant peu d'effet sur les zombies, vous trouverez heureusement quelques armes afin de vous défendre et de terrasser les boss qui tenteront d'entraver votre chemin. Impressionnant de fluidité grâce à ses décors en trois dimensions, *Dementium : The Ward* est un titre à suivre.

Date de sortie : N.C.
Éditeur : Gamecock

NOS IMPRESSIONS
DTW vient titiller *Resident Evil*, et pourrait bien le remplacer si l'intrigue et les énigmes sont à la hauteur des frissons procurés.

MEGA MAN STAR FORCE

Rockman qui roule

Mega Man Battle Network change de nom mais ne trompe personne. Si vous aimez être surpris, passez votre chemin, Capcom n'a pas pensé à vous, tout simplement. Dans le cas contraire…

Mega Man fête ses 20 ans en 2008. La suite de *Mega Man ZX*, *Mega Man ZX Advent*, verra également le jour d'ici à la fin de l'année, sur DS.

Le héros de ce nouvel opus se nomme Geo Stelar, un garçon ordinaire qui va se transformer en Mega Man, en raison d'un dysfonctionnement de ses lunettes futuristes. Désormais, il pourra se promener sous sa forme humaine dans notre monde, et prendre l'apparence du célèbre super-héros dès qu'il pénètre dans le monde électromagnétique. Dans le premier cas, il peut discuter avec les habitants et récupérer des objets précieux. Dans le second, il devra se battre contre des adversaires mécaniques comme il le faisait au cours des épisodes précédents. Traduction : il vous faudra vous déplacer sur une sorte d'échiquier, et lancer vos attaques en utilisant des cartes à l'effigie des personnages des différents volets de *Mega Man*. Certaines vous permettent d'asséner des coups normaux, d'autres des attaques spéciales ou chargées d'éléments comme le feu ou l'eau, qui seront plus ou moins efficaces selon les créatures que vous affrontez. Outre le scénario qui vous occupera une bonne trentaine d'heures, vous pourrez vous adonner à des missions annexes et tenter de récupérer toutes les cartes du jeu à l'instar de *Pokémon*. Le titre est en effet décliné en trois versions, *Dragon*, *Lion* et *Pégase*, au contenu légèrement différent, ce qui vous poussera à trouver d'autres joueurs pour compléter votre collection.

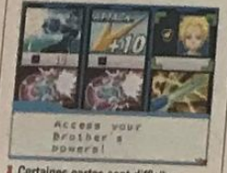
Date de sortie : fin 2007
Éditeur : Capcom

NOS IMPRESSIONS

Capcom tente de diversifier sa série en la saupoudrant d'une pincée de *Pokémon*, mais il en faudra plus pour arriver à nous convaincre.

QUESTION PRATIQUE

La même attaque n'aura pas le même effet selon l'ennemi que vous affronterez. Inutile, par exemple, de lancer une attaque d'eau sur une créature aquatique. Mieux vaut la conserver pour les monstres enflammés. Un brin de stratégie ne fera donc pas de mal, et vous facilitera la vie contre les adversaires trop costauds.



Certaines cartes sont difficiles à obtenir.

Les combats sont vraiment aléatoires, ce qui est frustrant.

Il vous est possible de sélectionner jusqu'à six cartes.

Les combats tout en 3D ont bien évolué depuis les versions GBA.

MARIO PARTY DS

Légende d'automne

Jusqu'ici, *Mario Kart DS* faisait office de référence incontournable en termes de convivialité, sur la portable double écran de Nintendo. D'ailleurs, ceux qui se l'étaient procuré à sa sortie aimeraient certainement voir un peu de changement. Qu'ils s'arment encore de patience, la firme de Kyoto leur réserve une petite surprise pour novembre prochain. Son nom : *Mario Party DS*. Comme sur console, il s'agit d'une sorte de jeu de l'oie dans lequel vous participez régulièrement à de petites épreuves aussi simples qu'amusantes, par exemple lancer des fléchettes ou essayer d'écraser les autres concurrents. Cela, afin de récupérer des pièces en or et, a fortiori, des étoiles. Si l'écran tactile devrait être utilisé, les boutons frontaux ne seront pas négligés, ce qui laisse augurer une grande variété en termes de jouabilité.

Un contre un, deux contre deux, trois contre un, ou seul contre tous, ça va chauffer dans les chaumières !

Date de sortie : 23 novembre
Éditeur : Nintendo

NOS IMPRESSIONS

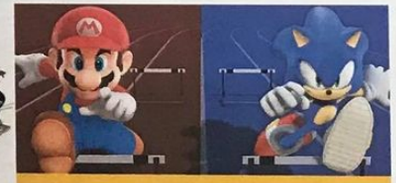
Mario Party est déjà devenu la référence des party games sur console de salon. Cette mouture DS ne devrait pas contredire cette réputation.

RAYMAN CONTRE LES LAPINS ENCORE PLUS CRÉTINS

Période de carotène

Après avoir tenté d'enlever vos amis dans le premier volet, les lapins crétins décident, ici, de conquérir la Terre. Une nouvelle mission pour Rayman et une bonne excuse pour participer à pas moins de 36 minijeux jouables pour la plupart jusqu'à quatre, tous plus absurdes et rigolos les uns que les autres. Détruire des paquets cadeaux d'une certaine couleur, participer à des épreuves musicales, remplir des fioles de poison, ces épreuves qui feront travailler votre poignet et vos zygomatiques.

Date de sortie : novembre 2007
Éditeur : Ubisoft



MARIO & SONIC AUX JEUX OLYMPIQUES

Œuf d'olympe

Les ennemis d'hier sont… les ennemis de demain, mais la lutte qui les oppose n'a rien de sanguinaire. Ainsi, Mario et ses potes profitent-ils des Jeux olympiques de Pékin 2008 pour défier le célèbre hérisson bleu de Sega. Au programme, les épreuves officielles de la compétition, comme le tir à l'arc, le saut en longueur, le 100 m… Un titre promis à un bel avenir, notamment grâce à son mode multijoueur.

Date de sortie : fin novembre 2007
Éditeur : Sega

J.O. DE POCHE

Konami a annoncé le développement de *New international Track & Field*, prévu pour les 25 ans de la série, l'année prochaine. Vous pouvez d'ores et déjà vous préparer à user votre stylet et votre écran tactile pour remporter les épreuves virtuelles du jeu.

L'ÉGÉRIE DE DISNEY

Hannah Montana est une star auprès des jeunes américaines. Elle tente d'étendre son influence au Vieux Continent avec un jeu d'action/aventure portant son nom. Votre petite sœur devrait sautiller de joie, n'est-ce pas ?

GUERRE DES NERFS

Nintendo sait nous faire rêver, mais est également capable de nous frustrer. Imaginez que la firme a profité de la Game Convention de Leipzig pour annoncer la sortie, l'année prochaine, d'une suite d'*Advance Wars : Dual Strike* sur DS. Soit… mais à quand des images ?

BLEACH : THE BLADE OF FATE

Bankai !*

Depuis le temps que les jeux existent au Japon, on n'osait plus croire à une sortie française de *Bleach* sur DS, mais voilà que Sega se décide enfin à franchir le pas. Il était temps.

Les amoureux de culture nipponne connaissent certainement le manga *Bleach* (édité en France chez Glénat), qui connaît un succès phénoménal dans chaque pays où il est distribué (la série animée vient d'ailleurs de sortir en DVD en France, chez Kaze). Pour les autres, sachez qu'il s'agit de l'histoire d'Ichigo, un jeune garçon doté de pouvoirs spéciaux, qui se bat contre des créatures de l'au-delà. Une trame principale plus subtile qu'il n'y paraît et qui colle à merveille à un jeu de combat. Qui plus est, lorsque le titre en question est développé par Treasure (*Gunstar Heroes*, *Ikaruga*). Les rixes se déroulent sur deux plans et acceptent jusqu'à quatre participants en réseau local ou via Internet. C'est déjà énorme, mais le plus beau vient du fait qu'il s'adresse aux joueurs expérimentés comme aux débutants. Ainsi, les premiers apprécieront le timing pointilleux, et les enchaînements qui demandent de réaliser des manipulations complexes avec les boutons et la croix de direction. Quant aux seconds, ils ne bouderont pas la possibilité de lancer leurs attaques spéciales en appuyant sur les icônes correspondantes, qui s'affichent sur l'écran tactile. L'écran inférieur permet également d'accéder à des cartes que vous pouvez utiliser pour augmenter votre vitesse, votre résistance ou encore votre force. Complet, accessible, que demande le peuple ?

Date de sortie : 2008
Éditeur : Sega

* Technique de combat de la série.

NOS IMPRESSIONS
Le jeu de Treasure est tout simplement ce qui s'est fait de mieux en baston 2D ces dernières années. Soyez-en sûr, nous vous en reparlerons.

À LA CARTE

Vous ne pouvez transporter qu'un nombre limité de cartes. Bien évidemment, les plus puissantes ne sont pas accessibles dès le début, et il faut progresser dans le mode scénario pour pouvoir les débloquer. Plus leur niveau est élevé, plus il vous faudra de temps pour les utiliser pendant les matchs.

Les cartes sont à l'effigie des personnages de la série.

Les combats respectent le scénario du dessin animé.

À trois contre un, votre adversaire n'a aucune chance.

En changeant de plan, vous pouvez esquiver certains coups.

OPERATION VIETNAM

Nem pas mal

Operation Vietnam est un jeu d'action vu de dessus qui vous plonge dans la guerre du Vietnam. Vous contrôlez jusqu'à quatre soldats ayant chacun leur spécialité : le sniper peut viser ses ennemis de loin, votre spécialiste en armes lourdes est particulièrement efficace contre les chars, le médecin peut soigner vos troupes d'un seul clic tandis que votre Béret vert tire en rafales à l'arme automatique. Si le stylet est exploité pour alterner à tout moment entre vos soldats et leur donner des ordres simples comme « suis-moi », « reste là », le titre se joue de manière très classique, avec la croix de direction et les boutons. On aurait apprécié plus d'originalité tant au niveau des graphismes que des situations rencontrées, même si les premières parties se sont révélées amusantes. Reste à voir si la durée de vie est honorable et si l'action est suffisamment rythmée. Le verdict dans notre prochain numéro.

Date de sortie : novembre 2007
Éditeur : Majesco

NOS IMPRESSIONS
Un jeu d'action de plus, qui paraît nettement moins intéressant que *Contra IV* malgré la possibilité de changer de personnage.

CALL OF DUTY 4 : MODERN WARFARE

Droits et devoirs

Activision a confié à n-Space le développement d'une version de *Call of Duty 4* pour notre portable double écran. La série délaisse enfin la Seconde Guerre mondiale pour nous plonger au cœur de conflits dans un futur proche et aux quatre coins du globe. *Call of Duty 4* conserve cependant sa vue à la première personne et s'inspire, sur Nintendo DS, des contrôles (déplacement à la croix et visée au stylet) de la référence du genre : *Metroid Prime : Hunters*. L'intégralité des informations nécessaires à votre progression sur le champ de bataille sont à tout moment visibles sur l'écran tactile (carte, boussole…), et vous changez d'arme d'un simple clic. Des véhicules sont également au programme, mais vous vous contenterez alors de tirer à la mitrailleuse lourde pendant que la console gère votre progression. Mieux encore, des cartes spécifiques ont été conçues pour les différents modes multijoueurs et accueilleront jusqu'à quatre joueurs pour des affrontements intenses.

Date de sortie : novembre 2007
Éditeur : Activision

HÉROS ORDINAIRE

Une adaptation du populaire *Guitar Hero* est prévue sur la portable de Nintendo. Les développeurs, Vicarious Visions, travailleraient sur un accessoire spécial pour ce jeu de guitare rock.

TOUILLER C'EST GAGNER

À la base, un petit jeu sans prétention, *Cooking Mama*, premier du nom, s'est bien vendu (rien qu'aux USA : 500 000 exemplaires !). Il n'en fallait pas moins à 505 Games pour annoncer une suite, avec deux fois plus de recettes et de minijeux, et un nouveau mode multi.

SOURIEZ VOUS ÊTES FILMÉ !

Otona no DS Kao Training est la prochaine fantaisie de Nintendo. Vendu avec une caméra, ce titre, destiné à la remise en forme de votre visage, vous permet de participer à des minijeux en faisant des grimaces qui seront reconnues par l'objectif. Non, ce n'est pas une blague.

JARDIN D'EDEN

Viva Piñata est confirmé sur DS. Comme sur Xbox 360, il vous faudra aménager votre jardin pour attirer des animaux modélisés façon piñata, et faire en sorte qu'ils aient envie d'y rester et de s'y reproduire. Un jeu différent.

MARTEAU ET FOSSILES

Sans parvenir à surpasser les *Pokémon*, *Spectrobes* premier a tout de même reçu un succès plus qu'honorable. Disney ne compte donc pas s'arrêter là, et espère bien corriger les lacunes de son RPG dans un second volet, annoncé pour 2008.

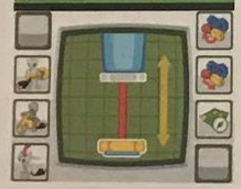
PROF À DOMICILE

Mon coach personnel : j'enrichis mon vocabulaire est le premier titre de la gamme « casual gaming » d'Ubisoft. Il se propose de vous apprendre à mieux parler français à travers des exercices didactiques et ludiques. Comme c'est que si on en avait besoin.

CHIBI-ROBO : PARK PATROL

Robot multifonction

Après avoir nettoyé la maison des Sanderson de fond en comble dans une version GameCube rafraîchissante, *Chibi-Robo* reprend du service sur la portable de Nintendo. La petite particularité de ce jeu d'action est que tous vos gestes consomment de l'énergie. Entre deux sessions de nettoyage ou de conduite de véhicules, vous devrez ainsi penser à vous brancher sur les prises électriques qui traînent pour vous recharger et repartir de plus belle. Cette fois-ci, l'action se déroule principalement dans un parc, ce qui devrait nous laisser plus libre de nos déplacements que dans le volet précédent. Si le stylet est de rigueur, le micro n'a pas été oublié et sera nécessaire pour faire fonctionner certains appareils électriques. Certains n'y verront qu'une simulation de tâches ménagères, mais ceux qui seront sensibles à la candeur et à la naïveté de *Chibi-Robo* découvriront un titre prenant et tout simplement unique. Vivement le test !



Date de sortie : N.C.
Éditeur : Nintendo

NOS IMPRESSIONS

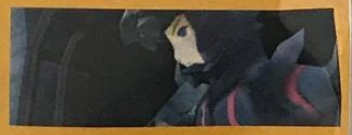
Cette version DS a l'air aussi attrayante que son aînée sur console de salon. Dommage qu'aucune date de sortie française n'ait encore été annoncée.

DRAGON QUEST IV

Remake up

L'avantage d'un tel dépoussiérage pour les Occidentaux lambda, c'est qu'ils vont enfin pouvoir goûter à l'un des meilleurs épisodes de *Dragon Quest*, jusqu'ici inédit en Europe. En effet, ce quatrième volet est particulièrement savoureux et ne se contente pas de nous narrer la vie du héros, mais prend le temps se s'attarder sur les événements qui vont pousser les membres de votre équipe à vous rejoindre. Refait graphiquement pour l'occasion, on espère juste que le jeu sera moins difficile que l'original.

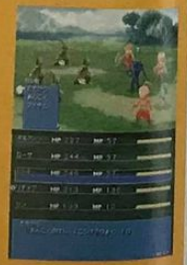
Date de sortie : N.C.
Éditeur : Square Enix



FINAL FANTASY IV

Big bijou

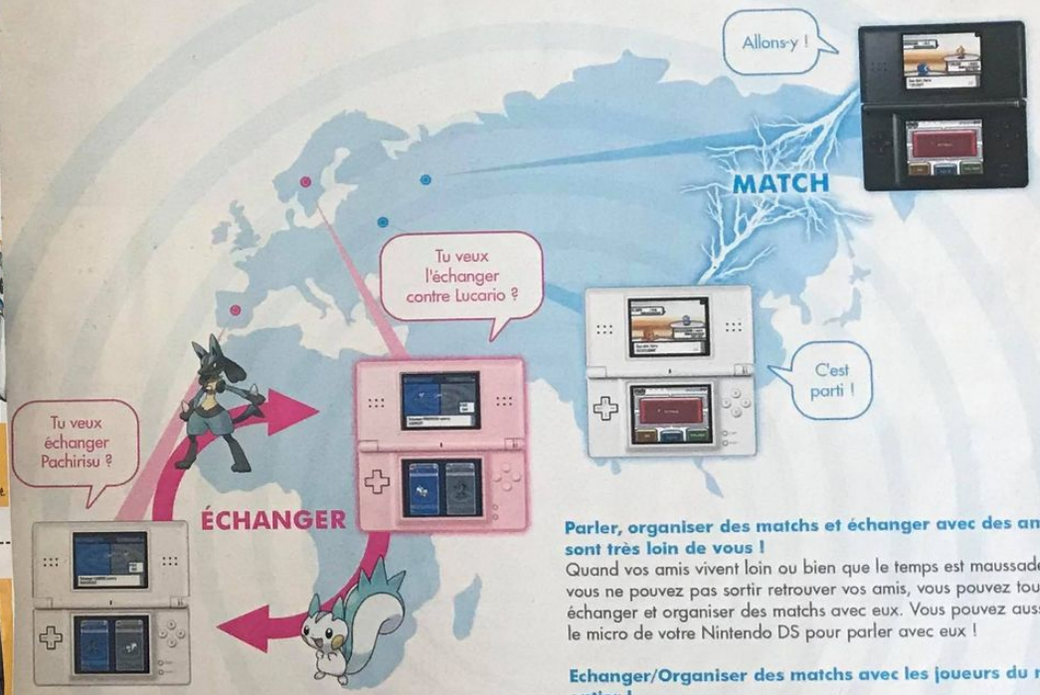
C'est l'histoire d'un chevalier noir qui va renier son obscur passé pour se tourner du côté du bien. Un conte simpliste, dans lequel vous découvrirez des personnages attachants par leur passé et leur caractère. Une épopée hors du commun, qui n'a pas pris une ride et qui s'offre à vous entièrement modélisée en 3D à la manière de *Final Fantasy III*. Un jeu de rôle mythique comme Square Enix sait si bien les faire.



Date de sortie : N.C.
Éditeur : Square Enix

LE MONDE DES POKéMON S'AGRANDIT !

CONNECTEZ-VOUS AVEC VOS AMIS OÙ QU'ILS SOIENT GRÂCE À LA CONNEXION WI-FI NINTENDO



Parler, organiser des matchs et échanger avec des amis qui sont très loin de vous !
Quand vos amis vivent loin ou bien que le temps est maussade et que vous ne pouvez pas sortir retrouver vos amis, vous pouvez toujours échanger et organiser des matchs avec eux. Vous pouvez aussi utiliser le micro de votre Nintendo DS pour parler avec eux !

Echanger/Organiser des matchs avec les joueurs du monde entier !
C'est possible même quand vous ne pouvez pas jouer avec vos amis. Vous pouvez échanger ou organiser des matchs de Pokémon avec des joueurs du monde entier à la Global Trade Station (GTS) ou à la Tour de Combat.

The Pokémon Company

NINTENDO DS™

Wi-Fi connection

3+ www.pegi.info

WARHAMMER 40.000 SQUAD COMMAND

Squad de neuf ?

Warhammer 40.000 délaisse provisoirement le monde PC pour s'attaquer à notre portable préférée et débarque dans une version de poche qui a tout d'une grande, malgré sa réalisation.

Squad Command est un jeu de stratégie futuriste qui se déroule au tour par tour. Vous y incarnez deux camps : les Space Marines et les Space Marines du Chaos, que vous découvrirez à travers treize missions solo. Si l'écran tactile est utilisé pour déplacer ses unités, le jeu est, pour le moment, bien plus maniable en utilisant boutons et croix de direction. Chacune de vos six unités dispose d'un nombre limité de points d'action, qu'elle utilise pour tirer ou se déplacer.

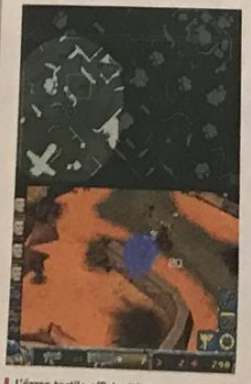
Au départ, vous pouvez vous permettre de foncer dans le tas et de déplacer vos soldats en troupeau, mais il faut rapidement apprendre à les gérer indépendamment. Placer un allié en hauteur pour vous couvrir, tendre une embuscade en vous cachant derrière des carcasses de véhicules, vos choix seront d'autant plus cruciaux que vous ne pourrez pas agir pendant le tour de votre adversaire. Ce dernier ne vous fera pas de cadeau, grâce à une I.A. parfaitement réglée. À plusieurs, ce sont neuf nouvelles aires de combat pouvant accueillir jusqu'à huit joueurs qui vous tendent les bras. Cela en Wi-Fi ou en ligne si vous n'avez pas d'ami. Un jeu rafraîchissant comme on en voit trop rarement sur DS, et qui se destine à un public plus mature qu'à l'accoutumée.

Date de sortie : fin 2007
Éditeur : THQ

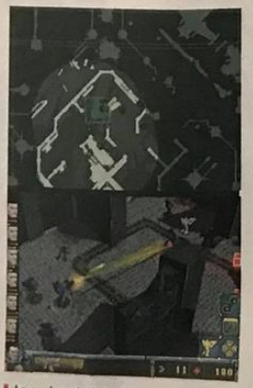
NOS IMPRESSIONS
Le titre de THQ n'est pas un modèle de beauté, mais il offre cependant une approche intéressante de la stratégie au tour par tour.

L'UNION FAIT LA FORCE

De loin vos personnages se ressemblent tous, mais vous pouvez les équiper d'armes différentes pour les rendre complémentaires les uns les autres. Des fusils sniper pour viser l'ennemi sans être à découvert, des canons puissants mais limités en munitions, ce n'est pas moins d'une vingtaine de guns différents qui vous attendent.



L'écran tactile affiche l'état de santé de tous vos personnages.



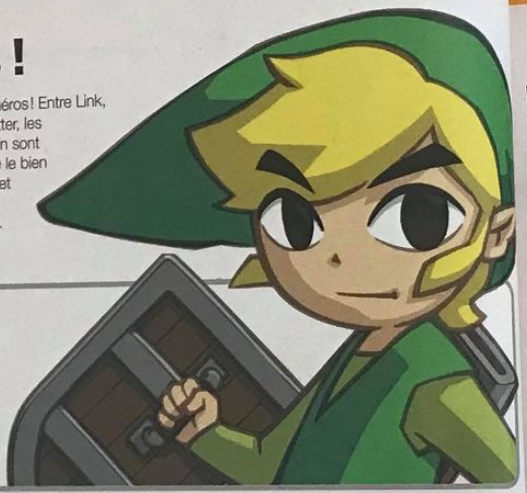
La couleur du laser vous renseigne sur vos chances de toucher l'ennemi.

Vous pouvez déplacer plusieurs unités simultanément.

Le vent de la Légende se lève à nouveau...

Le mois des héros !

Le point commun à (presque) tous les tests ce mois-ci ? C'est les héros ! Entre Link, Super Nacho, Les 4 Fantastiques, les Son Goku and co., Harry Potter, les Autobots et bien d'autres, les défenseurs de la veuve et de l'orphelin sont à l'honneur. Et puis, il y a ceux que l'on ne soupçonne pas, comme le bien ridicule Tingle ! Sans oublier ceux que l'on créé dans *Drawn to Life* et *Mana*. Évidemment, toutes les productions ne sont pas de qualité, mais il y a fort à parier que vous devriez trouver collant à votre pied.



THE LEGEND OF ZELDA : PHANTOM HOURGLASS

L'association de *Zelda* et de l'écran tactile de la DS donne naissance à l'une des belles aventures de Link jamais contée ! 「22」

WORMS : OPEN WARFARE 2

Tous aux abris ! Les vers de terre va-t-en-guerre sont de retour pour des affrontements jusqu'à quatre en ligne. 「50」

DRAWN TO LIFE : DESSINE TON HÉROS !

La parfaite initiation au jeu de plate-forme. Destinée aux plus jeunes, elle permet aussi de créer son héros. 「60」

RACE DRIVER : CREATE & RACE 「54」

La Nintendo DS se dote d'une véritable simulation de course automobile des plus complètes : licences officielles, éditeur de niveau et mode en ligne.

Une rentrée chargée

FIL

L'arrivée magistrale de Zelda sur DS, va enfin me faire lâcher Picross DS dont j'étais devenu accro. Tout mon temps libre était occupé par ce petit casse-tout. Mais mes neurones ne vont pas pour autant se reposer tant ce nouveau Zelda regorge d'énigmes !

FYLODINDON

L'automne arrive et le temps maussade avec lui. Déjà que l'été ne fut pas terrible, j'ai perdu toute envie de mettre un pied dehors. Heureusement pour moi, Worms : Open Warfare 2 est compatible Wi-Fi. Du coup j'ai de quoi m'occuper jusqu'au printemps prochain !

PEACHY

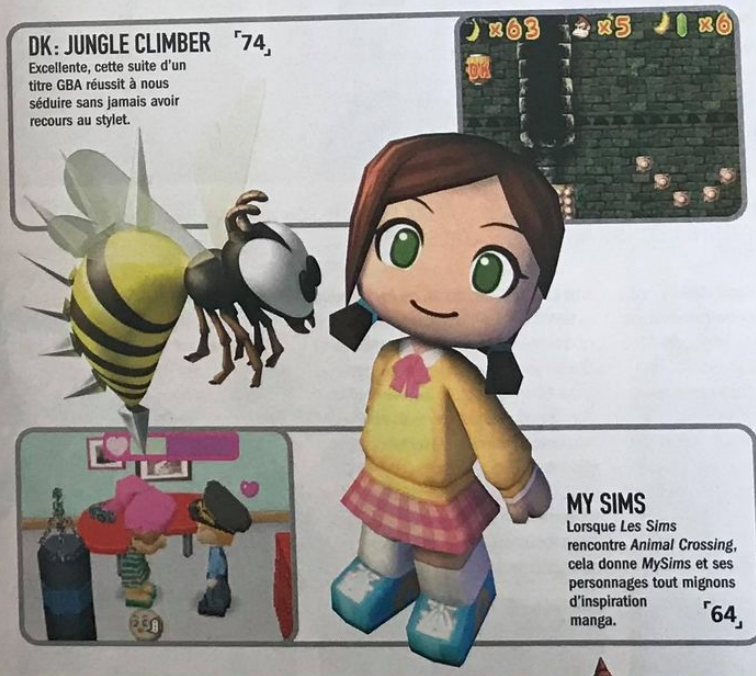
Je n'ai jamais résisté aux hommes en collants, mais je trouve les héros Marvel trop prise de tête. Alors, j'ai décidé de reporter mon affection sur Tingle, si petit, si gentil, si... moche ? De déception en déception, j'ai décidé de soigner mon petit cœur meurtri sur l'île des Sims...

Les notes de la rédaction

Sans commentaires	1-2
N'a de jeu vidéo que le nom	3-4
On cherche encore ce que l'on peut y sauver	5-6
Intérêt et réalisation ne sont pas au rendez-vous	7-8
Moyen… Vous trouverez mieux sans difficulté	9-10
Acceptable, mais perfectible	11-12
Satisfaisant, si le genre vous intéresse	13-14
Très bon dans le genre en question	15-16
Excellent. Foncez les yeux fermés	17-18
La perfection est-elle vraiment de ce monde ?	19-20

DK : JUNGLE CLIMBER 「74」

Excellente, cette suite d'un titre GBA réussit à nous séduire sans jamais avoir recours au stylet.



MY SIMS

Lorsque *Les Sims* rencontre *Animal Crossing*, cela donne *MySims* et ses personnages tout mignons d'inspiration manga. 「64」

Les tests DS

Alien Bazar : mission Crétinus	p.28
Bain Buster Puzzle Pak	p.40
Bratz Ponyz	p.41
Death Jr. and the Science Fair of Doom	p.42
DK : Jungle Climber	p.74
Dragon Ball Z : Goku Densetsu	p.30
Drawn to Life : dessine ton héros !	p.60
Dynasty Warriors DS : Fighter's Battle	p.31
Fort Boyard	p.43
Glory Days 2	p.77
Harry Potter et l'Ordre du Phénix	p.38
Heroes of Mana	p.56
Léa Passion Cuisine	p.76
Les 4 Fantastiques et le Surfer d'Argent	p.32
Madden NFL 08	p.68
Marvel Trading Card Game	p.44
MechAssault : Phantom War	p.46
Meilleurs Amis : Chiens & chats	p.33
MySims	p.64
Nervous Brickdown	p.59
Race Driver : Create & Race	p.54
Ratatouille	p.34
Sonic Rush Adventure	p.72
Super Nacho	p.45
The Legend of Zelda : Phantom Hourglass	p.22
The Settlers	p.58
Tiger Woods PGA Tour 08	p.70
Touch Darts	p.47
Tout nouveau tout beau.	
Tingle voit la vie en rose à Rubis Land	p.26
Transformers Decepticons/Autobots	p.36
TrionCube	p.48
Turn it Around	p.62
Worms : Open Warfare 2	p.50
TOUJOURS SUR DS	78

Tous les jeux testés dans nos pages depuis le tout premier numéro.

ZEBEUYEK

J'en ai le cœur gros mais ce numéro sera mon dernier. J'ai été heureux de partager ma passion pour Nintendo avec vous. Je ne me fais pas d'illusion, vous m'aurez oublié dans un mois, mais le bonheur que vous m'avez apporté, je ne l'oublierai jamais. Mon jeu du mois ? Zelda !

STONE

Techniquement convaincant et offrant un contenu d'une rare densité, Race Driver est le jeu avec lequel je m'use les doigts depuis un moment. Les fans de jeux de caisses apprécieront grâce à son éditeur de circuit et ses possibilités en multi.

TINGLE

Mon jeu préféré du mois ? Celui dont je suis le héros, voyons ! Vous en avez marre des héros stéréotypés (surtout les elfes), non ? Alors, filez-moi tout plein de Rubis ! Bah quoi ? Y a pas de mal à se faire un peu de promo !

THE LEGEND OF ZELDA : PHANTOM HOURGLASS

***PHANTOM HOURGLASS* A TOUT POUR CONNAÎTRE UN DESTIN AUSSI FABULEUX QUE SON AÎNÉ *THE WIND WAKER* SUR GAMECUBE. EMBARQUEZ POUR DE NOUVELLES AVENTURES «TRÈS STYLET».**

PLUS
- Jouabilité au stylet
- Énigmes innovantes
- Mode versus

MOINS
- Combats faciles
- Peu de quêtes
- Trop court

À la fin de *The Wind Waker*, nous avions laissé notre brave héros (nommons-le Link) voguer sur des eaux inexplorées en compagnie de Tetra. Quatre ans plus tard, les courants les ont finalement emportés sur les rivages de la DS, qui se dote ainsi de son premier opus tiré de la saga. Pas le temps, pourtant, de flâner. À peine le jeu est-il lancé qu'un vaisseau-fantôme apparaît, à bord duquel monte l'impétueuse Tetra. Mal lui en prend, car le navire disparaît aussitôt dans un cri ne laissant à Link que le temps de passer par-dessus bord. À son réveil, sur une plage, l'accueille une fée qui lui présente un vieux sage riche de conseils : s'il veut retrouver le vaisseau, il lui faudra sillonner la mer. Pour cela, il devra récupérer des cartes maritimes enfermées dans le temple du roi des mers, que seuls les possesseurs du Sablier fantôme ont le temps

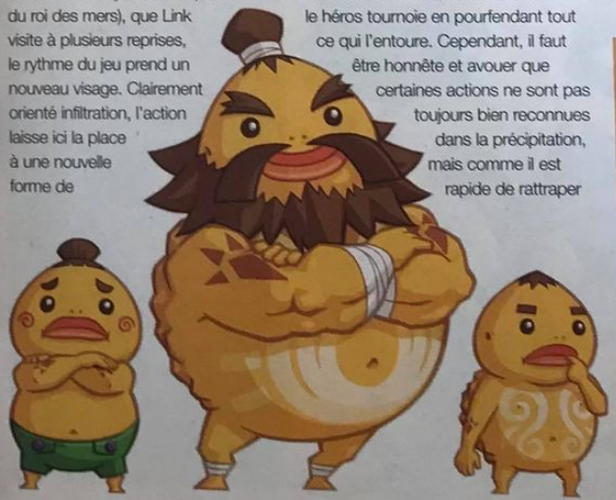
Link va croiser de nombreux personnages durant son périple. Une pirate qui le poursuit, un Goron qui va l'épauler ou un peuple qui n'a pas froid aux oreilles.

Link trouvera l'aide d'une fée, d'un vieux sage et d'un capitaine pleutre. Belle équipe !

D'une pression sur le menu, toutes les armes secondaires s'étalent sur une barre.

Tracez un cercle sur l'écran, et Link réalise sa fameuse attaque circulaire. Attention au trounis !

d'explorer. Dans ses grandes lignes, *Phantom Hourglass* conserve une structure bien connue des amateurs, avec des énigmes à résoudre et des ennemis à abattre pour atteindre des donjons gardés par des boss, les récompenses récoltées en chemin (armes et sable pour le sablier) étant indispensables pour la suite. Et, évidemment, pour varier les plaisirs, chaque île a sa propre ambiance, allant des plaines enneigées aux cavernes des Goron. Mais avec l'arrivée du donjon central (celui du roi des mers), que Link visite à plusieurs reprises, le rythme du jeu prend un nouveau visage. Clairement orienté infiltration, l'action laisse ici la place à une nouvelle forme de réflexion. Et, en règle générale, de la jugeote, il en faudra au joueur, puisque cette version apporte son compte de nouveau challenge basé sur les spécificités de la portable. Déjà, l'ensemble du jeu se dirige au stylet, et aucune option ne permet de basculer sur une maniabilité plus classique à la croix. Les déplacements sont, du coup, faciles à mener, il suffit de placer le stylet sur le lieu désiré, et les attaques le sont tout autant. Une pression sur l'ennemi, et Link fonce l'embrocher ; un cercle, et le héros tournoie en pourfendant tout ce qui l'entoure. Cependant, il faut être honnête et avouer que certaines actions ne sont pas toujours bien reconnues dans la précipitation, mais comme il est rapide de rattraper le coche, on ne pâtit pas longtemps de ce défaut. D'autant que les énigmes emploient aussi la fonction tactile de la console avec beaucoup d'intelligence. Et, plus d'une fois, il sera question de tracer des symboles sur une porte, de noter un itinéraire bien particulier sur une carte, de gratter un plan et ainsi de suite. Mieux,



ARMES RENOUVELÉES

Boomerang, bombes, arc, missiles teigneux, grappin et marteau, telles sont les six armes que récupère Link au cours de l'aventure. Rien de neuf dans le fond, mais leur maniabilité au stylet fait toute la différence. Désormais, le boomerang suit le tracé dessiné, la corde peut être tendue entre deux poteaux sélectionnés pour permettre à Link de monter dessus, les missiles teigneux empruntent l'itinéraire préalablement croqué afin de faire exploser un mécanisme situé beaucoup plus loin... Du coup, c'est toute la logique des armes qui a été chamboulée, et les énigmes se diversifient. De plus, leur utilisation gagne en précision tout comme en vitesse d'exécution face aux ennemis.

En mer, la caméra est également tactile et peut être tournée à 360°, à loisir.

Lors de la pêche au coffre, le stylet, sur la barre du bas, sert à déplacer la prise, à vite la remonter et à éviter les mines.

Explorer les eaux permet de découvrir des îles cachées, dont certaines recèlent des trésors.

la reconnaissance vocale a également son rôle à jouer. Par exemple, pour crier et attirer l'attention d'un autre personnage, pour souffler sur des moulins à vent ou pour éteindre des bougies. L'un des casse-têtes se résout même en fermant la console, ce qui ne manque pas de surprendre. En fait, ces moments de réflexion sont aussi ingénieux dans leurs fonds que dans leurs formes, et cette mouture fait preuve d'une originalité de tous les instants, qui manquait dans le dernier *Twilight Princess* sur Wii et GameCube. Le titre va même jusqu'à améliorer les faiblesses du titre GameCube auquel il emprunte tant, et rend les phases de bateau beaucoup moins mornes et contraignantes. Et pour cause, le trajet étant à marquer avec le stylet avant le départ, Link n'a alors plus qu'à se préoccuper de viser les ennemis croisés en route ou à sauter pour éviter les missiles. Et si la navigation, ou la pêche au trésor, n'est vraiment pas votre fort, rien n'empêche de se téléporter d'une carte maritime à l'autre, pour peu que vous dégotiez les raccourcis auprès des grenouilles. Autre petite nouveauté pour le navire, celui-ci est personnalisable, de la cabine à l'ancre. Ce n'est peut-être qu'une broutille pour certains, mais cela prouve un peu plus le soin qu'ont apporté les designers à ce titre. D'ailleurs, les graphismes en 3D sont tout particulièrement marquants, et les personnages forts en gueule et hyper-expressifs. Les mimiques de Link et du capitaine Linebeck valent tous leurs dialogues, et leurs animations sont détaillées à la perfection. Il suffit de voir le héros s'appliquer à griffonner sur sa carte, alors que nous-mêmes, nous annotons des remarques, pour s'en convaincre. Au final, le résultat est donc sans appel : *Phantom Hourglass* se montre non seulement plaisant à regarder mais aussi extrêmement bien calibré. Car entre l'exploration, les combats et les devinettes, le titre adopte une cadence efficace. Pas moyen de s'ennuyer, et les heures de jeu défilent sans qu'on en prenne conscience. Et c'est sur ce point que le jeu pêche, car en à peine une quinzaine d'heures, la trame principale est bouclée. Bien sûr, il reste les minijeux et quelques quêtes annexes pour rallonger le plaisir, mais leur nombre réduit et leur manque d'intérêt pour certains d'entre eux démotivent quelque peu. Heureusement, le mode versus rattrape cet état de fait. Dans celui-ci, deux joueurs peuvent se confronter en local ou en Wi-Fi, dans une variante du temple du roi des mers s'inspirant de *Pac-Man*. Pendant qu'un joueur incarne un Link censé ramener des Triforces sur sa base, l'autre dirige trois fantômes qui doivent intercepter le blondinet. Décidément, ce *Phantom Hourglass* ne ressemble à aucun autre, et son côté tactile le rend si abordable qu'il pourrait bien séduire un public encore plus large, pas forcément gamer. C'est tout le mal qu'on lui souhaite, pour tout le bonheur qu'il nous donne. NEKOI

DOUBLE BOSS

En s'étalant sur les deux écrans, les boss n'ont pas seulement gagné en force, ils en ont aussi profité pour se diversifier dans la façon d'être vaincus.

L'INFILTRÉ

Le temple du roi des mers offre à Link une nouvelle expérience de jeu, celle de l'infiltration. Ses meilleures armes ne sont en effet pas d'un grand secours face aux sentinelles fantômes, et l'exploration discrète des couloirs n'est pas facilitée par la durée limitée qui lui est accordée en ces lieux.

Les généraux possèdent des pouvoirs spéciaux, tels que des soins et/ou des bonus affectant leurs troupes.

Heureusement que vous avez noté le chemin à suivre pour ne pas tomber dans le vide.

Précision et rapidité sont les deux clés pour remporter les minijeux de tir.

Le marteau est le dernier objet que Link récupère. Il s'utilise donc très peu.

RÉALISATION	**JOUABILITÉ**
Imitant le cel-shading de *The Wind Waker*, le graphisme original profite d'une finition exemplaire.	Simple et immersif, Link répond avec souplesse au moindre geste esquissé avec le stylet.
SON	**DURÉE DE VIE**
Les grands thèmes sont au rendez-vous et emportent avec légèreté l'imagination du joueur.	Il manque des quêtes pour partaire cet opus, même si le mode multijoueur compense cette faiblesse.

Pour une première incursion sur DS, *Zelda* ne se refuse rien et sollicite à merveille toutes les fonctionnalités de la console. Un pur concentré de bonheur et d'ingéniosité, qui enrichit la série !

19/20

GENRE ACTION/JEU DE RÔLE **NOMBRE DE JOUEURS** 1-2 (LOCAL OU EN LIGNE)
DÉVELOPPEUR NINTENDO **ÉDITEUR** NINTENDO **PRIX** 40 €

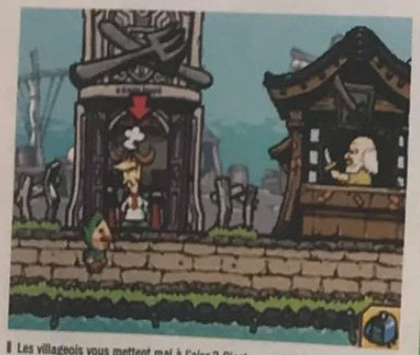
TOUT NOUVEAU TOUT BEAU, TINGLE VOIT LA VIE EN ROSE À RUBIS LAND

VOICI LE JEU DE RÔLE DONT VOUS N'AIMEZ PAS LE HÉROS. MÉDIOCRE. REPOUSSANT ET TROP. MAIS ALORS BEAUCOUP TROP VIEUX POUR ÊTRE UNE FÉE : *TINGLE*, L'ÉCHAPPÉ D'HYRULE !

PLUS
- Ambiance tordue
- Tingle héros d'un RPG
- Système monétaire

MOINS
- Prise en main hésitante
- Une certaine lenteur
- L'humour divise

Tingle, c'est le personnage détesté du monde de Zelda. Ganondorf joue dans la catégorie des « méchants mais classes », Link, dans celle des petits héros mignons et puissants, Zelda, la princesse belle et mystérieuse, fait rêver ses nombreux fans. Mais Tingle, lui, n'est ni noble, ni méchant, ni mignon, et encore moins charismatique. Ce petit trentenaire au visage rubicond, un peu gras du bide et perpétuellement engoncé dans des collants verts, n'aime que l'argent et rêve de devenir une fée. Alors forcément, lorsque Nintendo a annoncé la sortie d'un jeu de rôle ayant pour seul héros ce bonhomme antipathique, les fans de l'univers d'Hyrule ont un peu fait la tête. Finalement, on lui a quand même laissé sa chance, parce qu'il nous fait bien marrer, avec ses mimiques improbables et son humour un poil en dessous de la ceinture. Et on a découvert un RPG de bonne facture, classique en apparence mais qui bouscule intelligemment quelques poncifs du genre. *Tout nouveau tout beau…* tourne principalement autour de l'argent. Un parti pris astucieux et pertinent quand on sait l'importance de cet élément dans les jeux de rôle, accentué ici jusqu'à devenir la source de vie, d'amitié, l'arme mais aussi le but suprême de Tingle. Ses cent premiers rubis lui sont remis par Pépé Rubis, un vieillard mystérieux qui se proclame expert en la matière. Étrangement, son look de miséreux ne colle pas du tout avec son discours. Il décrit monts et merveilles (très féminines) à notre célibataire, et cela suffit pour qu'il accepte de lui rapporter le plus de rubis possible. C'est ainsi que Tingle part à la conquête des rubis, et des divers moyens d'en obtenir un maximum pour son bienfaiteur, qui en réclame toujours plus. Il prépare des potions à l'aide d'ingrédients ramassés lors de son périple, qu'il revend ensuite aux habitants de la ville. Il explore les environs et se met à la cartographie, découvre des donjons perdus et se lance dans de dangereux affrontements. Heureusement, notre héros va rapidement comprendre qu'il n'est, physiquement, plus de prime jeunesse (ou peut-être n'a-t-il jamais pris soin de son corps), et se décide à embaucher un compagnon, une sorte de mercenaire qui se battra à sa place moyennant une coquette somme. Malgré cette dépense importante (encore plus lorsque le compagnon perd tous ses points de vie, et qu'il faut le motiver pour qu'il continue l'aventure), les récompenses obtenues dans les donjons sont souvent rondelettes. Pourtant, Tingle va gentiment les jeter dans la source de Pépé Rubis, alimentant ainsi une tour mystérieuse. Lorsqu'elle gagne un niveau, elle permet à Tingle d'accéder à une nouvelle région. Déjà, on décèle les petites entorses au genre, savoureuses, qui font de ce titre assez lent un divertissement réservé aux joueurs plus âgés et connaisseurs : les dialogues, l'ambiance oppressante du village, habituellement un havre de paix, ou, au contraire, le joyeux délire du second donjon, occupé par une bande de squelettes pirates plutôt bons vivants. Bref, se promener dans l'univers de *Tingle* risque de coûter gros, mais également de vous divertir… pour peu que vous appréciiez ce conte grimaçant qui stigmatise assez bien les mécanismes du jeu de rôle pour les adapter à sa propre sauce. **PEACHY**

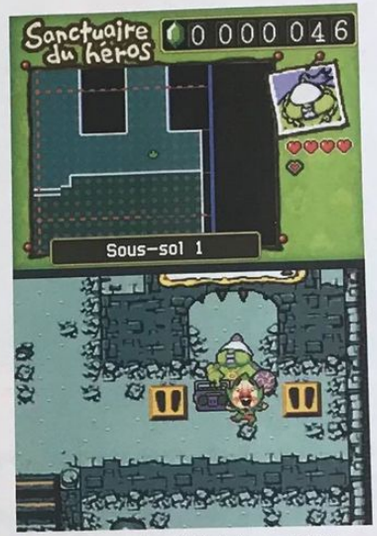


Les villageois vous mettent mal à l'aise ? C'est normal, ils sont très bizarres.

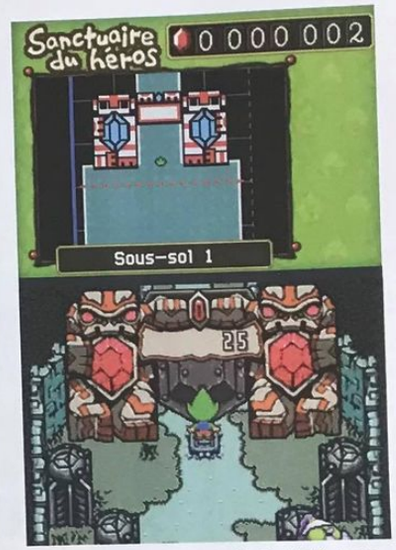
LES COMPAGNONS

Ces mercenaires sont bien pratiques pour se battre à votre place, si vous y mettez le prix. En effet, leurs capacités dépendront du prix de leurs services. Vous ne pourrez pas vous payer les plus forts dès le début du jeu (à l'exception du tout premier, qui vous suit presque de son plein gré), et il faudra les remettre régulièrement sur pied, grâce à votre argent, bien entendu. Lorsque vous avez un compagnon, sa fiche apparaît sur l'écran du haut avec ses caractéristiques. Surveillez leur nombre de cœurs, et surtout, ruez-vous sur l'argent qu'ils font tomber des ennemis, car ils sont aussi gourmands que vous. Enfin, sachez que vous pouvez retrouver à tout moment un compagnon que vous avez laissé seul, il vous attendra bien sagement.

Lorsque vous vous montrez généreux, les autres personnages vous le rendent bien.



L'humour est omniprésent : ici, Tingle danse sur le thème de victoire de *Zelda* !



Les donjons sont de véritables gouffres à rubis, il faut payer même pour y entrer.

Pinkle, la charmante assistante de Tingle, n'a pas vraiment froid aux yeux… ni ailleurs.

Chaque habitant du village vous achètera certains ingrédients propres à son commerce.

RÉALISATION	Du Nintendo classique, une ambiance particulière et une aventure prenante.
JOUABILITÉ	L'ensemble croix/stylet est difficile à appréhender et fatigue le poignet.
SON	Des thèmes agréables, qui participent aux ambiances du jeu, certains repris de *Zelda*.
DURÉE DE VIE	Un titre qui prend le temps de poser les bases pour augmenter ensuite la difficulté.

Comment ne pas tomber amoureux de Tingle ? Cette trogne, ces collants verts, cet humour noir qui ne met pas tout le monde d'accord… Certains aimeront, d'autres détesteront, mais *Tingle* vaut le coup d'œil !

16/20

GENRE RÉFLEXION NOMBRE DE JOUEURS 1
DÉVELOPPEUR SHIN'EN ÉDITEUR THE GAME FACTORY PRIX 30 €

Dans certains niveaux, il vous est possible de choisir quel personnage incarner.

En utilisant le bouton X, vous pouvez passer, notamment, en vue caméra de sécurité.

Frayez-vous un chemin entre les niveaux afin d'atteindre le boss final.

Attention à ne surtout pas vous faire toucher par les robots en patrouille.

ALIEN BAZAR : MISSION CRÉTINUS

AVEC *ALIEN BAZAR*, VOUS ALLEZ DEVOIR RÉSOUDRE LES ÉNIGMES QUI SE POSENT À VOUS ET PROUVER QUE LA SEULE RACE INTELLIGENTE DANS L'UNIVERS… SE TROUVE SUR TERRE !

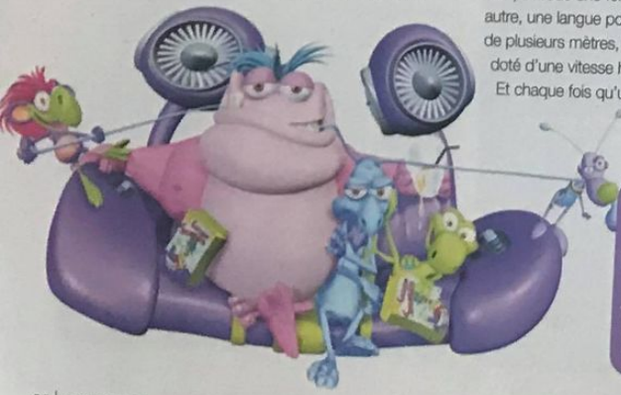
PLUS
- 5 personnages jouables
- Minijeux délocables
- 80 niveaux

MOINS
- Trop facile
- Technique perfectible
- Stylet inutilisé

À l'origine, *Alien Bazar* est une série animée pour enfants, mettant en scène un jeune garçon et une bande de cinq extraterrestres à l'intellect sous-développé. Compte tenu que chaque personnage de la série possède un look et des particularités propres, Shin'en a opté pour un jeu de réflexion plutôt que pour un énième jeu de plate-forme. Bonne idée, car ce titre, qui ne payait pas de mine, possède un potentiel bien supérieur à d'autres adaptations. Certes, avec son univers estampillé « jeunesse », *Alien Bazar* se destine avant tout au même public que la série. Du coup, pour la plupart des adultes, la majorité des épreuves proposées ne constitueront pas un challenge suffisamment corsé pour mériter qu'on s'y attarde. Pour les plus jeunes, en revanche, cela devient nettement plus intéressant et se révèle même plutôt éducatif. Les cinq aliens sont ici représentés. Kidnappé par des pirates de l'espace, chacun d'eux va devoir user de toutes ses capacités pour arriver à bout des 80 niveaux proposés. Clairsemés d'embûches, ces niveaux proposent des énigmes à base d'interrupteurs et autres tapis roulants. Rien d'original, sauf l'utilisation des personnages, dont l'un possède une force colossale, un autre, une langue pouvant s'allonger de plusieurs mètres, un autre encore, doté d'une vitesse hors norme. Et chaque fois qu'un boss de fin de niveau est éliminé, un minijeu est accessible via le menu principal. Toutefois, il ne s'agit ici que de bonus, car même si leur maniabilité permet enfin d'utiliser l'écran tactile de la console, leur intérêt s'estompe très rapidement et ne devrait pas déclencher la passion des joueurs, aussi jeunes soient-ils. Quoi qu'il en soit, *Alien Bazar : Mission Crétinus* est plutôt une agréable surprise, qu'on n'attendait pas forcément à ce niveau.

L'un des minijeux vous propose de reproduire le son de ces tambours qui rotent et qui pètent.

FYLODINDON



RÉALISATION	La réalisation graphique laisse à désirer, même si le titre reprend le design des personnages de la série.
JOUABILITÉ	Les énigmes sont variées et utilisent les cinq aliens à bon escient. Dommage que ce soit si facile.
SON	Rien de bien transcendant dans cette bande sonore sans prétention. Cela n'a que peu d'importance ici.
DURÉE DE VIE	Les 80 niveaux du mode Aventure se bouclent vite, et les minijeux ne vous tiendront pas en haleine.

Sans être un indispensable, *Alien Bazar* se pose comme un petit jeu d'énigmes fort sympathique. Il devrait pouvoir faire travailler les méninges de nos enfants, qui retrouveront l'ambiance de leur série animée.

11 /20

3+ www.pegi.info

NINTENDO DS

GARDEZ LA BANANE

DONKEY KONG JUNGLE CLIMBER

Jetez-vous dans la chasse aux bananes ! Aidez Donkey et Diddy à se balancer d'une prise à l'autre avec les boutons L et R. Jamais la récolte de bananes n'avait été aussi simple et rythmée. Défiez vos amis et laissez libre cours à toutes vos singeries !

GENRE CARTES **NOMBRE DE JOUEURS** 1-2 (LOCAL)
DÉVELOPPEUR NAMCO BANDAI **ÉDITEUR** ATARI **PRIX** 40 €

Le scénario propose des passages inédits... qui n'ont rien à voir avec le manga.

Explorez les décors pour mettre la main sur de précieuses capsules.

Il y a différents niveaux d'attaques spéciales. Une bonne idée, même si on aurait aimé des animations plus nombreuses et détaillées.

DRAGON BALL Z: GOKU DENSETSU

NAMCO BANDAI EXPLOITE LE FILON *DRAGON BALL Z* JUSQU'AU BOUT. ET TENTE DE FAIRE PASSER LA PILULE AVEC UN JEU DE CARTES SIMPLISTE ET FAUSSEMENT TACTIQUE.

PLUS
- Facile d'accès
- Héros mythiques
- Etc.

MOINS
- Très limité
- Mal animé
- Un jeu bâclé

Décidément, ce mois-ci aura vu le déclin de quelques icônes du jeu vidéo. Après la série des *Mana*, c'est au tour de *Son Goku* de prendre une déroullée et de s'offrir à nous dans un écrin d'orties. Tout d'abord, il est idiot de construire un jeu où le scénario de *Dragon Ball Z* tient une place trop grande. À moins que ce volet DS ne soit pour vous la découverte du dessin animé de Toriyama, vous connaissez sans doute l'histoire par cœur, ce qui rend les dialogues inintéressants. Dans le cas contraire, le constat est le même, si ce n'est que les pseudo-rebondissements du scénario vous surprendront peut-être. Certes, il s'agit d'un phénomène récurrent à la série! Pourtant, les autres épisodes ont souvent le mérite de proposer des combats dignes de ce nom. Ici, vous devrez vous satisfaire d'un jeu de cartes basique, qui fait pâle figure face aux pontes du genre. Vos bouts de carton virtuels ont une puissance d'attaque, de défense, et parfois des capacités spéciales, comme vous rendre invisible ou améliorer l'effet de vos autres cartes. De quoi faciliter vos déplacements sur les plateaux qui servent de décor et vous aider pendant les affrontements, mais pas de quoi casser trois jambes à un Namek. Excepté ces possibilités et de jolies illustrations, la majorité de vos cartes ne vous sert à rien. Même en ayant une mauvaise main, il n'y a pas à réfléchir pour feinter l'ennemi, juste à sortir la carte qui a le plus gros potentiel d'attaque pour gagner. Les animations pendant les combats sont pauvres, répétitives, et ne suscitent plus d'émotion... Sauf, peut-être, le regret d'avoir claqué 40 euros. Un débutant s'amusera sans doute quelques heures, mais la majorité d'entre vous n'y verra qu'un piège mercantile, moyen à tous égards. Un coup de Final Flash dans l'eau, en somme.

ZEBEUYEK

Avant un combat, chacun des adversaires joue une carte pour savoir qui frappera.

Certaines cartes vous permettent de faire appel à un allié.

RÉALISATION	JOUABILITÉ
SON	DURÉE DE VIE

10/20

GENRE ACTION **NOMBRE DE JOUEURS** 1-3 (LOCAL)
DÉVELOPPEUR KOEI **ÉDITEUR** KOEI **PRIX** 40 €

DYNASTY WARRIORS DS: FIGHTER'S BATTLE

PARTANT DU CONSTAT QU'IL N'Y A PAS DE BEAT'EM ALL DIGNE DE CE NOM SUR DS, LA SORTIE DE *DYNASTY WARRIORS* SONNAIT COMME UNE BONNE NOUVELLE. ET POURTANT...

PLUS
- Blindé d'action
- Des combos sympas
- Jouable à trois

MOINS
- Très moche
- Très confus
- Pas amusant

Si la paresse est un défaut, le trop-plein d'ambition l'est tout autant. Prenez *Dynasty Warriors*. La série, qui existe depuis nombre d'années, a su trouver son public grâce à des combats défoulants contre des hordes d'ennemis. Soucieux de nous procurer les mêmes montées d'adrénaline, Koei a donc tenté d'adapter au plus près le principe sur DS. Malheureusement, la portable de Nintendo n'est pas un monstre de puissance, et arbore deux écrans assez petits. Des points que les développeurs ont peut-être pris en compte... mais pas assez. Question jouabilité, *Fighter's Battle* est plutôt au point. Le bouton B sert pour sortir les coups normaux, le bouton A pour des coups avec charge, qu'on peut combiner pour faire des combos. Vous ramassez aussi des pièces jaunes qui permettent d'utiliser des objets, comme, par exemple, des rochers, et vous pouvez même lancer des attaques spéciales lorsque la jauge idoine vous y autorise. Pour passer d'une région à l'autre et conquérir les bases ennemies, il faut éliminer un certain nombre d'adversaires. Vous trouverez une armurerie et une caserne dans quelques-unes de ces bases. Le premier bâtiment augmente votre puissance d'attaque, le second vous permet de régénérer vos points de vie. Un système de cartes vous aide à placer des officiers, à bénéficier de bonus d'attaque ou de défense. Pourtant, ce volet DS est incomplet. Ainsi, vos pérégrinations sont ternies par le côté bordélique des combats et le manque de vivacité de vos ennemis, qui sont là juste pour se faire découper. Le jeu, particulièrement moche, ne rassasiera que les amateurs de bouillie de pixels. Ajoutez à cela une difficulté ridicule, une bande-son quelconque, des problèmes d'affichage, des phases d'action qui se ressemblent toutes, et vous comprendrez pourquoi le jeu n'a pas la moyenne.

ZEBEUYEK

Le système de cartes n'apporte pas grand-chose, au final. Alors, passez outre.

Moins vous avez de vie et plus vous pouvez lancer d'attaques spéciales.

Pour accéder au quartier général de l'ennemi, il vous faut d'abord envahir les camps les plus petits.

RÉALISATION Un amas de pixels douteux, pas assez de couleurs... Seules les attaques spéciales valent le coup d'œil.	JOUABILITÉ De bonnes idées en termes de gameplay, mais l'aspect brouillon du jeu atténue notre enthousiasme.
SON Que vous coupiez le son ou pas, le résultat est le même, puisque les musiques sont banales.	DURÉE DE VIE L'avantage, c'est que vous en verrez vite le bout. Le mode multijoueur relance vaguement l'intérêt.

Vous l'aurez compris, cet épisode de *Dynasty Warriors* n'a pas le panache que l'on attendait. Sa réalisation et la bêtise de vos adversaires sont tels que vous vous lasserez au bout de quelques parties. Économisez vos sous!

8/20

GENRE ACTION/AVENTURE NOMBRE DE JOUEURS 1
DÉVELOPPEUR 7 STUDIOS ÉDITEUR TAKE 2 INTERACTIVE PRIX 40 €

LES QUATRE FANTASTIQUES ET LE SURFEUR D'ARGENT

LES *QUATRE FANTASTIQUES* ONT AU MOINS CECI DE FANTASTIQUE : ILS VIENNENT PROBABLEMENT DE NOUS OFFRIR LE PLUS MAUVAIS JEU QUE LA DS AIT JAMAIS PORTÉ. INCROYABLE, NON ?

PLUS
- Le Surfeur d'Argent
- La Torche Humaine
- La Fille Invisible

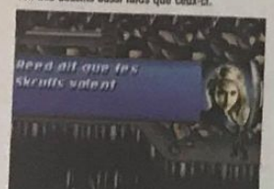
MOINS
- La Chose
- Jouabilité déplorable
- C'est moche !

Si vous n'avez pas aimé les films, vous pouvez tourner la page. Si vous les avez appréciés (parce que vous les trouviez ridiculement drôles, rassurez-nous), vous souhaitez peut-être vous procurer ce jeu. Pas de panique, nous allons rapidement vous guérir de ce sérieux trauma. Sachez d'abord que *Les Quatre Fantastiques et le Surfeur d'Argent* est l'un des titres les plus moches que nous ayons eu la malchance de voir. De hideux dessins alternent avec les photos des acteurs, le tout accompagné d'une typographie aux caractères énormes, que nous trouvons particulièrement laide et qui ne laisse pas de place à une mise en page correcte des textes. On ne note aucune amélioration du côté de la prise en main, les héros se traînent dans une balade en 2D, façon plate-forme basique, au cours de laquelle on rencontre toujours les mêmes ennemis. Nous passerons très rapidement sur les capacités des super-héros, par pudeur pour M. Fantastique, dont l'intelligence fait qu'il est le seul à savoir enclencher des interrupteurs. Enfin, l'utilisation de l'écran tactile est d'un ennui redoutable : mimer différentes actions censées représenter les capacités des *Quatre Fantastiques* permet de venir à bout des boss au cours de phases de jeu bien au-delà de la simple médiocrité. Voilà, vous n'avez plus aucune raison d'acheter *Les Quatre Fantastiques et le Surfer d'Argent* sur DS, sinon pour en faire cadeau à quelqu'un que vous détestez. Il y a tellement de bons jeux (et de bons comics) dans lesquels mettre de l'argent, non vraiment, ce serait du gâchis.

PEACHY

Même Susan et ses champs de force ne parviennent pas à relever le niveau, affligeant.

Non, vous ne rêvez pas, vous alliez payer pour voir des dessins aussi laids que ceux-ci.



Les affreuses bandes de texte apparaissent n'importe où, même au beau milieu d'une action !

La Chose frappe fort, souvent dans le vide et sur cette bouillie flashy qui fait office d'ennemis.

RÉALISATION
On n'avait pas encore vu un jeu aussi moche sur Nintendo DS. Cette laideur donne envie de pleurer !

JOUABILITÉ
Le jeu se traîne. Même Susan avec sa taille 34 nous semble pachydermique.

SON
Une vraie cacophonie, à tel point que nous vous conseillons de couper le son de la DS.

DURÉE DE VIE
Si vous l'avez terminé on serait-ce qu'une fois, vous n'êtes pas un hardcore gamer mais un fou furieux !

On jeu à vous dégoûter des super-héros ! Quiconque jouera aux *Quatre Fantastiques et le Surfeur d'Argent* voudra instantanément se transformer en super-vilain, rien que pour les punir de ce jeu.

4/20

Câlinez votre petit compagnon afin d'accroître sa confiance en vous.

J'ignore où ce cabot est allé se fourrer, il est répugnant, et tout ça n'est guère réaliste.

La pâtée que vous donnez à votre chien remplit des jauges comme l'énergie.

Lors des promenades, sachez vous faire obéir de votre animal de compagnie !

MEILLEURS AMIS : CHIENS ET CHATS

IL PARAÎT QUE L'ACHAT D'UN ANIMAL DOMESTIQUE DOIT ÊTRE MÛREMENT RÉFLÉCHI. EH BIEN, IL EN VA DE MÊME AVEC CERTAINS JEUX VIDÉO !

PLUS
- Plus d'allergie !
- Sages compagnons
- Moins cher qu'un vrai

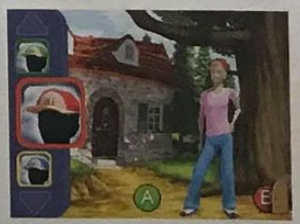
MOINS
- Qu'ils sont laids !
- On s'ennuie…
- Aucune personnalité

Amis des animaux, voici encore un titre bâclé, vite développé vite distribué, censé faire craquer les fameux « casuals gamers », ces petites filles de moins de 12 ans qui se ruent tête baissée sur tout ce qui contient du rose, qu'il s'agisse de la mode ou des animaux. Et elles risquent d'être très déçues sur ce coup-là, les petites filles. Elles commenceront par sélectionner leur avatar, à peu près personnalisable mais plutôt mal fagoté (il y a aussi un petit garçon, au moins, ce jeu n'est pas sexiste), ainsi que leur nouveau compagnon. Pour ce dernier, le choix, plutôt restreint, de chiens ou de chats s'effectue parmi les races les plus connues (dalmatiens, golden retriever, siamois ou persan…). La bestiole adoptée nécessite des soins plus ou moins réguliers, qui se prodiguent par le biais du menu. Là où la plupart des autres titres jouent sur la corde sensible (« Regarde, maman, comme il est mignon quand il se roule par terre ! »), ce jeu affreux ne vous propose qu'un animal immobile, dont il faudra nettoyer les dégâts lors de mini-jeux pas folichons. Après quelques heures passées en sa compagnie, vous pourrez l'emmener dans le jardin pour lui apprendre quelques tours, via un système de commandes vocales ou tactiles pas hyper au point ; vous pouvez aussi l'emmener en promenade pour rencontrer d'autres animaux et ramasser des objets plus moches les uns que les autres, afin d'accessoiriser le toutou ou le minet. On passera rapidement sur la musique d'ascenseur, la laideur générale du soft et son manque d'intérêt dramatique, pour vous conseiller plutôt l'achat d'un cochon d'Inde. On vous l'assure, il sera plus malin que l'intelligence artificielle de *Meilleurs Amis : Chiens et Chats !*

PEACHY

Depuis quand faire le ménage est-il un jeu ? D'autant plus que c'est vraiment sale…

La fonction « Ausculter » permet d'identifier les besoins immédiats de votre animal.



Vous pouvez personnaliser très légèrement votre personnage, mais il reste quand même assez laid.

RÉALISATION
Ce titre bâclé, bien laide, ne dégage aucune personnalité, où on aura tôt fait de l'oublier.

JOUABILITÉ
Le gameplay n'apporte aucune innovation, mais, au moins, il a le mérite de fonctionner.

SON
Cette horrible musique d'ascenseur est tout bonnement scandaleuse ! Coupez le son !

DURÉE DE VIE
On se lasse vite de ces sacs-à-puces virtuels, malgré le contenu supplémentaire à débloquer.

Chiens et Chats n'a aucune chance de détrôner les ténors du gardiennage virtuel. Un titre vraiment, mais vraiment mauvais, à tel point qu'il choquerait les défenseurs de la cause animale. On songe sérieusement à appeler la SPA, tiens…

8/20

RATATOUILLE

LES FANS DE RÉMY, LE RAT GOURMET, SE RÉGALERONT DE SES AVENTURES CULINAIRES ! PARTIES DE CACHE-CACHE EN CUISINE ET PRÉPARATION DES METS LES PLUS FINS SONT AU MENU.

PLUS
- Phases d'exploration
- Cuisinez !
- Illustrations originales

MOINS
- Manque de variété
- Trop facile
- Linéaire

Les plats de *Ratatouille* sont réellement inspirés de la gastronomie française.

Les scènes clés du film ne sont pas reprises telles quelles mais sous forme de photos. Ici, la rencontre entre Rémy et Linguini.

Dans ce jeu tiré du dernier Pixar, *Ratatouille*, vous incarnez Rémy, un petit rat passionné de cuisine qui décide de venir en aide à Linguini, un jeune commis pas très débrouillard, et d'en faire un chef renommé. Course-poursuite dans les réserves, infiltration jusqu'aux fourneaux et enfin leçons de cuisine sont au programme de ce titre qui ravira les plus jeunes. Visuellement, *Ratatouille* sur DS est plutôt réussi. Les passages clés du film ne sont pas intégrés au jeu mais racontés en images et textes, et c'est surtout la réutilisation des dessins du générique de fin qui apporte une patte agréable à l'aventure. Ils sont

LA HAUTE GASTRONOMIE

Rémy et Émile sont tous les deux gourmands. Pas étonnant qu'ils vous guident lors des ateliers de cuisine, qui permettent de réaliser des plats typiquement français comme la truite aux haricots verts, le coq au vin ou encore la fameuse ratatouille. Ces ateliers se divisent en deux grandes parties : la préparation des ingrédients qu'il faut émincer, débiter ou écosser, en mimant le mouvement de la main ou du couteau à l'aide du stylet, directement sur l'écran tactile. À cette première phase, relativement facile, succède la cuisson, un poil plus complexe, puisqu'il faut souvent gérer plusieurs plats en même temps, chacun nécessitant de rajouter les ingrédients à un moment précis.

Le thermomètre en haut à droite vous permet de surveiller la cuisson de chaque plat.

Lorsque votre plat menace de brûler, soufflez dans le micro pour éviter la catastrophe.

présents dans les menus, sur les écrans de chargement, mais plus particulièrement lors des délicieux ateliers de cuisine. Rémy et son frère Émile, postés en haut de la DS, rivalisent alors de mimiques délirantes pour vous empêcher de brûler le dîner. Vous avez l'écran tactile à votre disposition pour réaliser les commandes : émincez, mijotez, et enfin présentez avec art les plats typiquement français réclamés par les clients. Si le choix des plats à réaliser et celui des actions ne sont pas aussi exhaustifs que dans un *Cooking Mama*, ils sont suffisamment originaux et bien réalisés pour apporter un intérêt supplémentaire au reste de l'aventure. Celle-ci se présente comme un jeu d'action/aventure, dans lequel Rémy devra récupérer différents aliments nécessaires aux ateliers de cuisine précédemment cités. Pour cela, il pourra compter sur son agilité, mais aussi sur son odorat très fin qui lui permet de détecter avec précision

Le plan de travail offre un beau terrain de jeu pour notre petit rat.

Rémy peut sauter, se faufiler, grimper ou encore courir pour atteindre son but.

L'odorat très précis de Rémy lui permet de vous indiquer l'ingrédient le plus proche.

la direction dans laquelle se trouve l'ingrédient le plus proche. Ces recherches passeraient pour une partie de plaisir si notre petit rat n'était en permanence traqué par le chef, Skinner. Ce petit bonhomme irascible, jaloux du succès de Linguini, se doute de la supercherie. Il est sans arrêt aux aguets, prêt à surprendre Rémy. Une jauge de discrétion permet de savoir si Rémy est à couvert ou pas. Lorsqu'elle est pleine, il faut absolument se mettre à l'abri (sous une tasse ou un meuble), et attendre que l'alerte soit passée, car les tomates volent bas… Cette petite astuce, qui rappelle les jeux d'infiltration en version ultra-light, fera le bonheur des jeunes joueurs, en corsant un peu la difficulté du titre. Celle-ci demeure néanmoins assez faible : les ingrédients sont souvent très faciles à dénicher grâce au flair de Rémy ; de même, les quelques passages pendant lesquels il faut retrouver son chemin ne sont pas vraiment labyrinthiques. Et puis, le chef Skinner vise comme un pied, et il ne vous touche qu'environ une fois sur quatre. De toute évidence, ce titre s'adresse avant tout au public premier ciblé par le film, composé essentiellement de jeunes joueurs souhaitant prolonger le plaisir. Et, pour eux, c'est une complète réussite : l'esprit de l'œuvre originale est respecté, la réalisation, plus que correcte, promet de longues heures de plaisir, et même le manque de précision de maniement du stylet est gommé par la simplicité de l'ensemble.

Durant la cuisson, ajoutez les ingrédients dans l'ordre prédéfini.

PEACHY

RÉALISATION	**JOUABILITÉ**
La qualité globale est très au-dessus de ce que l'on attend habituellement d'une adaptation.	Si les déplacements au stylet se révèlent peu précis, à la croix directionnelle, c'est un plaisir.
SON	**DURÉE DE VIE**
Les bruitages bien trouvés relèvent un peu le niveau de la musique, plutôt lassante.	Les jeunes joueurs se régaleront ; une progression régulière, jamais entravée par la difficulté.

Un jeu qui remplit bien le cahier des charges, à savoir amuser un jeune public consommateur de produits dérivés, sans fausse note. Pour devenir un vrai bon titre, il aurait pu aller plus loin, notamment dans la cuisine.

13/20

GENRE ACTION NOMBRE DE JOUEURS 1-4 (LOCAL)
DÉVELOPPEUR VICAROUS VISIONS ÉDITEUR ACTIVISION PRIX 40 €

L'un des avantages d'être un Transformer, c'est de posséder cette force herculéenne.

Même transformé en voiture, vous pourrez vous battre grâce au laser du véhicule.

TRANSFORMERS : AUTOBOTS/DECEPTICONS

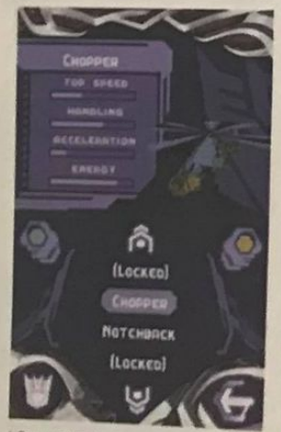
INDISCUTABLEMENT L'UN DES BLOCKBUSTERS DE L'ÉTÉ AU CINÉMA, *TRANSFORMERS* S'ADAPTE SUR DS EN DEUX VERSIONS : CÔTÉ AUTOBOTS OU DECEPTICONS.

PLUS
- Le choix de son camp
- La licence Transformers
- L'environnement ouvert

MOINS
- Graphiquement à la rue
- Répétitif
- Les sauvegardes mal placées

Si, aujourd'hui, le film sur les Transformers n'a plus grand-chose à voir avec le dessin animé de notre enfance (pour les plus âgés d'entre nous), cette cure de jouvence permet de retrouver ces extraterrestres biomécaniques adaptés en jeu vidéo. Ici, le joueur va devoir choisir : incarner un Autobot et, ainsi, effectuer la campagne dans le camp des gentils ou, au contraire, opter pour les méchants Decepticons. Deux cartouches sont vendues dans le commerce, et chacun des deux jeux vous offrira un point de vue différent à partir d'une même histoire. Les deux titres se présentent sous la forme d'un jeu d'action se déroulant dans des niveaux ouverts, qui vous mèneront tantôt en ville, tantôt au Moyen-Orient ou dans divers autres lieux. Comme Transformer, votre atout majeur sera de pouvoir scanner un grand nombre de véhicules pour ensuite vous transformer à leur image. Si les combats se déroulent sous votre forme de robot géant à la force colossale, vous aurez la possibilité de prendre l'apparence d'une voiture, d'un camion, d'un hélicoptère ou d'un avion de chasse. Le jeu lasse pourtant très vite, en n'offrant que des missions sans grand intérêt. La maniabilité manque d'originalité en ne proposant pas assez de fonctionnalités tactiles, qui auraient pourtant pu la démarquer de la concurrence. Enfin, on pestera contre ce principe de sauvegarde dénué de checkpoint qui vous fera recommencer à zéro chacune des missions échouées. Et quand on sait que certaines s'étendent sur plusieurs objectifs, devoir reprendre du début deviendra vite insupportable.

FYLODINDON



En passant par les menus, vous pourrez choisir le type de véhicules de votre Transformer.

Les faisceaux orange sont là pour vous indiquer l'emplacement de missions annexes à effectuer.

RÉALISATION	Les niveaux ouverts offrent beaucoup de liberté, mais, en conséquence, la qualité graphique en pâtit.
JOUABILITÉ	L'utilisation du stylet est réduite au strict minimum, et les actions deviennent vite répétitives.
SON	La modélisation des voix force le respect, et les bruitages remplissent parfaitement leur rôle.
DURÉE DE VIE	La campagne se situe dans la moyenne des jeux du genre, mais le multi en Wi-Fi fait un peu mieux.

Sans grande originalité, ces deux versions remplissent parfaitement leur office : à savoir, prolonger l'expérience vécue lors de la projection du film. Elles se destinent donc avant tout aux spectateurs enthousiastes.

12/20

7+ www.pegi.info
NARUTO NINJA COUNCIL European Version
NINTENDO DS.
JE NE REVIENS JAMAIS SUR MA PAROLE. C'EST COMME ÇA QUE JE CONÇOIS MON NINDO*!
Plus de 20 personnages jouables
Utilisez votre souffle et vos réflexes pour lancer des attaques dévastatrices
Touche les points de chakra !
Un mode 4 joueurs en réseau local
TOMY

HARRY POTTER ET L'ORDRE DU PHÉNIX

LES DERNIÈRES AVENTURES VIDÉOLUDIQUES DU PETIT MAGICIEN LE VOIENT MONTER UNE ARMÉE SECRÈTE EN VUE DE COMBATTRE LES FORCES DU MAL… MAIS À L'INTERCOURS SEULEMENT!

PLUS
- L'univers de Poudlard
- Beaucoup de minijeux
- Tactile bien utilisé

MOINS
- Linéarité du jeu
- Énigmes trop simples
- Déplacement à la croix

Les fans de la série de romans et de films si populaires seront enchantés par cette adaptation réussie. C'est avec délice qu'ils retrouveront les dédales tortueux du château de Poudlard, reproduit fidèlement d'après la version du dernier film du même nom : *Harry Potter et l'Ordre du Phénix*. Dans cette quatrième aventure, Harry et ses deux potes de toujours, Ron et Hermione, vont se dresser contre leur nouveau professeur de « défense contre les forces du Mal ». Cette dame qui répond au doux nom d'Ombrage va en effet mettre toute l'école en danger, et il reviendra à nos héros de sauver leurs camarades. Les joueurs de la version DS vont donc parcourir en tous sens l'académie des sorciers, remplissant différentes missions dans le but de réunir 29 élèves. Pour qu'ils retrouvent leur chemin dans l'architecture labyrinthique de Poudlard, ils n'ont pas de carte, mais une main, située dans un coin de l'écran, leur indique la direction à suivre. En chemin, de petites quêtes annexes les immergeront dans le quotidien d'Harry, entre leçons de magie et affrontement avec les élèves de Serpentard. Si les déplacements s'effectuent uniquement avec la croix multidirectionnelle, lors des minijeux et des combats, c'est le stylet qui est mis à l'honneur. Les premiers seront l'occasion de tester ses connaissances sur l'univers d'Harry en répondant à une série de questions, de préparer d'infâmes mixtures en choisissant des éléments qui défilent à la vitesse de la lumière, ou encore de s'amuser à métamorphoser petits animaux et bibelots à volonté. Ces petites épreuves toutes sympathiques sont un régal pour les aficionados des romans, bien mises en scène et respectant l'œuvre originale. Et comme elles sont bien réalisées, même les joueurs découvrant *Harry Potter* les apprécieront tels de petits interludes divertissants, à découvrir au fil de l'aventure. Mais lorsqu'il s'agit d'affronter les Serpentard, le jeu d'aventure prend des allures de RPG. Le joueur renverse la console sur le côté, et chaque équipe apparaît dans un des deux écrans. Le combat se déroule au tour par tour. Le joueur sélectionne quel personnage – parmi Harry, Ron ou Hermione – va lancer une attaque, et choisit celle-ci via un menu déroulant. Des points lumineux apparaissent alors à l'écran, qu'il lui faut relier le plus rapidement possible afin d'obtenir un tracé. Plus celui-ci est complexe, plus le sort lancé est puissant. Lorsqu'un ennemi est à terre, un personnage de l'équipe peut alors lancer un sort spécial, qui le met définitivement hors jeux. Si l'on peut reprocher la linéarité de ce titre, qui se contente de nous faire revivre l'histoire adaptée du roman de J.K. Rowling, force est d'admettre que son univers est fidèlement retranscrit. Les joueurs pourront même se promener à leur guise dans Poudlard pour se concentrer sur les épreuves facultatives, avant de revenir à la trame principale, tant les surprises sont nombreuses. Bien entendu, les plus aguerris le termineront rapidement, du fait de sa grande facilité, mais *Harry Potter et l'Ordre du Phénix* s'adresse avant tout aux jeunes fans, qu'il ravira certainement.

PEACHY

L'essentiel de l'action consiste à traverser des lieux connus pour parler à des personnages connus. Seuls les fans apprécieront.

Tous les lieux ont été fidèlement reproduits d'après les décors du film.

GENRE ACTION/AVENTURE **NOMBRE DE JOUEURS** 1-2 (EN LOCAL)
DÉVELOPPEUR ELECTRONIC ARTS **ÉDITEUR** ELECTRONIC ARTS **PRIX** 40 €

On retrouve avec plaisir les personnages du film. Ici, Severus Rogue.

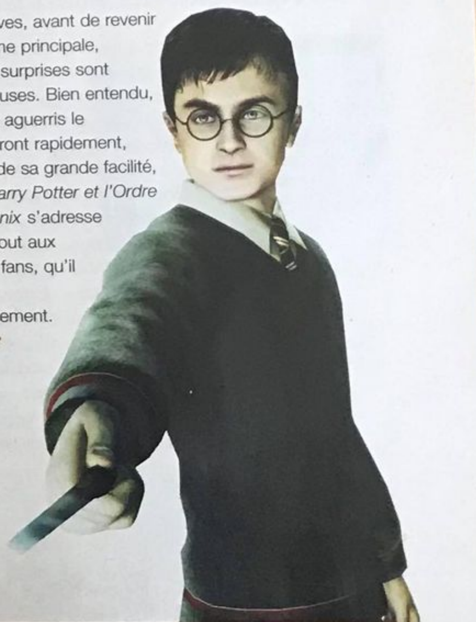
Au détour d'un couloir, Harry peut interagir de façon limitée sur son environnement.

Harry rencontre tous les personnages du film en se promenant dans Poudlard.

LES MINIJEUX

Tout au long de l'aventure, des petites épreuves sont disséminées à travers les couloirs de Poudlard. Elles retranscrivent très fidèlement des éléments de l'univers d'Harry Potter. La Bataille explosive dans laquelle les cartes se transforment en petits feux d'artifice, le jeu de bavboules, remplies de bave de différentes couleurs, ou encore la chasse aux choco-grenouilles dont Ron raffole sont autant d'activités amusantes qui relancent l'intérêt du titre. N'hésitez pas à les essayer toutes, et sachez que vous pouvez les retrouver sur le panneau d'affichage de la salle commune de Gryffondor pour y jouer seul, ou dans le mode multi pour y jouer à deux avec une seule cartouche, ce qui est plutôt sympa.

Il faut suivre à la lettre toutes les étapes de la préparation de la mixture magique.



RÉALISATION ■■■■
L'ambiance ensorcelante est respectée, bien que les personnages soient moins réussis.

JOUABILITÉ ■■■■
Si l'on peut leur reprocher les déplacements hasardeux, les attaques au stylet sont plaisantes.

SON ■■■
Le thème du film retentit dans les couloirs de Poudlard, mais c'est le seul…

DURÉE DE VIE ■■■■
Un peu courte pour un bon joueur, mais les minijeux et multi la rallongent un peu.

Voici une adaptation plutôt réussie, avec les qualités et les défauts inhérents à son genre : fidèle mais linéaire et simple. Elle s'adresse de toute façon aux accros du petit sorcier, qu'elle ne décevra pas.

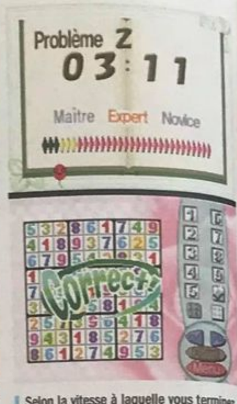
14/20

GENRE MINIJEUX **NOMBRE DE JOUEURS** 1
DÉVELOPPEUR JALECO **ÉDITEUR** AGETEC **PRIX** 40 €

Reliez les petits points pour former une boucle. Ça a l'air facile... en apparence.

La star de *Brain Buster*, le Sudoku. Ici, les couleurs se révèlent une aide précieuse.

Noircissez les cases, sans qu'il y ait jamais 4 carrés noirs, en respectant les indications.



Selon la vitesse à laquelle vous terminez les puzzles, un rang précis vous est assigné.

BRAIN BUSTER PUZZLE PAK

LES ENTRAÎNEURS CÉRÉBRAUX N'EN FINISSENT PAS DE PASSIONNER LES JOUEURS OCCASIONNELS ET LES PLUS EXPÉRIMENTÉS. *BRAIN BUSTER* SURFE TRANQUILLEMENT SUR CETTE VAGUE.

PLUS
- Minijeux originaux
- Difficulté bien dosée
- Jouable tout au stylet

MOINS
- Graphismes affreux
- Seulement 5 disciplines
- Suivi de la progression

Cette compilation au look éculé mais bien garnie s'adresse aux amateurs de chiffres et de logique. Cinq disciplines totalement obscures pour n'importe quel joueur français (mis à part le traditionnel Sudoku) sont ici proposées pour muscler votre cerveau. Au programme, le Sudoku, donc, mais aussi le Kakuro, l'Akari, le Nurikabe et le Slitherlink. Chaque discipline dispose d'un nombre impressionnant de grilles, classées par difficulté. Par ailleurs, le niveau de difficulté de chaque jeu augmente très progressivement, et de nombreux didacticiels sont à votre disposition pour vous expliquer la théorie ou la pratique pour les cinq disciplines. Ajoutez à cela des petits points de solution apparaissant à l'écran aléatoirement et qu'il faut toucher afin de les obtenir, qui peuvent vous être d'une aide précieuse si vous vous retrouvez bloqué. En bref, vous êtes bien accompagné. Lorsque vous achevez une grille, un tableau récapitulatif de vos exploits vous donne votre nombre de points. Mais ne cherchez pas d'équivalence ou de signification dans ce dernier, il sert surtout de ranking, malgré l'introduction du titre qui annonce que vous allez muscler votre cerveau. Cette compilation est plus à prendre comme une sélection de jeux amusants pour les trajets en métro (ou le reste de votre temps libre pour les plus acharnés) qu'un véritable entraîneur cérébral dans la veine du *Programme d'entraînement cérébral du docteur Kawashima*. Les joueurs les plus novices comme les vieux routards pourront apprécier *Brain Buster Puzzle Pak*, un petit titre sans grande ambition, mais qui a l'intérêt de nous faire découvrir des disciplines méconnues.

PEACHY

Hum, comment choisir son avatar parmi les autres quand ils sont tous aussi... moches ?

Le rang de Maître est le plus difficile à obtenir, il faut vraiment aller vite.

RÉALISATION ▮▮▮
Ses graphismes sont tellement laids et bâclés qu'ils vous piquent les yeux !

JOUABILITÉ ▮▮▮▮▮
Le gameplay tout au stylet est très intuitif et agréable à prendre en main.

SON ▮▮
La musique style Bontempi, en revanche, est à oublier [illegible], dans le mauvais sens du terme.

DURÉE DE VIE ▮▮▮▮▮
Chaque épreuve propose plus d'une vingtaine de grilles, vous n'en viendrez pas à bout.

Faites abstraction du look complètement ringard de *Brain Buster Puzzle Pak*, et de sa réalisation vieillotte, et il deviendra le compagnon idéal et indispensable de vos séances de « métro-gaming » !

14/20

GENRE SIMULATION **NOMBRE DE JOUEURS** 1
DÉVELOPPEUR NEKO ENTERTAINMENT **ÉDITEUR** THE GAME FACTORY **PRIX** 40 €

Dure, l'épreuve du fard à paupières, votre poney ouvre bêtement les yeux à chaque seconde.

BRATZ PONYZ

LES PETITES FILLES AIMENT LES JEUX IDIOTS AVEC DES PONEYS, DU MAQUILLAGE ET DES CONCOURS DE MODE. ET LE ROSE. C'EST LEUR COULEUR PRÉFÉRÉE. C'EST BIEN CONNU.

PLUS
- Des petits poneys
- Pas laid
- Simple d'accès

MOINS
- Intérêt inexistant
- Ce mauvais goût...
- Pour les tout-petits uniquement

Voici encore un jeu simpliste qui n'aidera pas à faire changer les mentalités. Dans *Bratz Ponyz*, vous incarnez un poney particulièrement vulgaire qui serait tombé dans la marmite de maquillage de Barbie quand il était petit. Passionnée par la beauté et la mode, la créature décide de se mesurer aux autres poneys, laids, dans un concours de beauté qui aura lieu à la fin de la semaine. Et une semaine n'est pas de trop pour débloquer tous les minijeux qui lui permettront de se préparer au mieux, à savoir : l'enfilage de perles, le salon de coiffure avec shampoing et brossage en règle, le salon de tatouage qui permet de dessiner des cœurs, des étoiles et des nuages colorés, et puis l'inévitable séance de maquillage qui explique comment poser du mascara sans s'en mettre dans les yeux. Oui, ça fait mal, très mal. Chaque activité menée à son terme permet de récolter des « cœurz », et chaque journée de dur labeur est récompensée par un nouveau meuble de mauvais goût, pour agrémenter la maison 100 % plastique moulé du petit poney. Quant à savoir ce qu'il faut faire avec les « cœurz », dont on peut consulter le nombre obtenu dans l'agenda... Bref, toutes les petites filles alléchées par les couleurs à forte teneur en rose dans leur composition seront forcément déçues par l'intérêt quasi inexistant de ce titre bâclé et sexiste.

PEACHY

Une île certes paradisiaque mais un peu déserte, vous ne trouvez pas ?

Coiffer son poney est à prendre au sérieux, il faut toutes les petites étoiles pour gagner !

Rose, jaune ou turquoise ? L'enfilage de perles risque de vous rendre totalement dingue.

RÉALISATION ▮▮
Les graphismes ne sont pas laids, mais beaucoup trop vulgaires.

JOUABILITÉ ▮▮▮
Le gameplay, uniquement au stylet, est agréable et facile à prendre en main.

SON ▮▮
À oublier très vite. L'unique thème musical du jeu est dans la veine du reste.

DURÉE DE VIE ▮▮
Qui souhaiterait vraiment débloquer toutes les options coiffure ?

Lancez-vous dans ce concours de beauté à vos risques et périls, on a déjà signalé des cas d'écœurement grave. À ne réserver vraiment qu'aux toutes petites filles, et encore... elles s'amuseront plus avec les jouets Bratz Ponyz.

6/20

GENRE ACTION/PLATE-FORME **NOMBRE DE JOUEURS** 1-2 (EN LOCAL)
DÉVELOPPEUR BACKBONE ENTERTAINMENT **ÉDITEUR** KONAMI **PRIX** 40 €

Comme son nom l'indique, Death Jr. n'est autre que le fils de la Mort en personne.

DEATH JR. AND THE SCIENCE FAIR OF DOOM

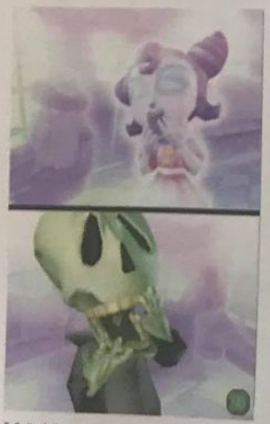
APRÈS UNE VERSION PSP PLUTÔT MOYENNE, *DEATH JR.* SIGNE, AVEC CETTE SUITE, SA PREMIÈRE APPARITION SUR DS. ÉTAIT-CE BIEN LA PEINE DE SE DONNER TANT DE MAL ?

PLUS
- Énigmes
- Ambiance
- Humour

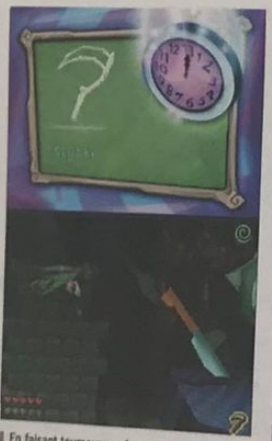
MOINS
- Réalisation technique
- Combats brouillons
- Multijoueur sans intérêt

Si, un jour, vos professeurs vous demandent de rendre un devoir de science, voici un conseil utile : ne mettez jamais en contact un lapin et une minicentrale nucléaire ! C'est ce que n'ont pas respecté les frères siamois. Ainsi, par leur faute, le lapin s'est transformé en mutant gigantesque, ouvrant un portail vers un monde parallèle, peuplé de créatures démoniaques. C'est dans un tel contexte, au sein du lycée, que *Death Jr.*, fils de la Grande Faucheuse, va devoir arpenter les couloirs de l'établissement, pour sauver les étudiants effrayés qui s'y terrent, et ramener à la vie sa jeune amie Pandora changée en esprit. Cette transformation n'est d'ailleurs pas si mauvaise, car dans ce jeu de plate-forme assez quelconque, l'utilisation conjuguée de Pandora et de Death Jr. permet de doter le titre de Backbone d'énigmes à résoudre. On peut alterner, ainsi, le monde réel et le monde des esprits. Mais la réalisation est bâclée, les environnements peu lisibles, les combats trop brouillons, et certaines phases de plate-forme très pénibles. Un mode deux joueurs permet de s'affronter dans des arènes que l'on débloquera au fil de l'aventure, tout comme des coups spéciaux que le joueur devra maîtriser pour continuer à avancer. Dommage que le manque de soin apporté à la réalisation fasse de *Death Jr. and the Science Fair of Doom* un jeu médiocre, qui tue dans l'œuf tout l'attrait que pouvait susciter l'univers décalé du titre. **FYLODINDON**

Au fil de l'aventure, Death Jr. apprendra de nouveaux combos.



Suite à l'ouverture du portail, la belle Pandora se retrouve transformée en fantôme.



En faisant tournoyer sa faux, notre héros peut planer quelques courts instants.

RÉALISATION
La partie graphique du titre est complètement ratée et n'offre que peu de visibilité à l'ensemble.

JOUABILITÉ
La résolution d'énigmes par alternance entre monde réel et monde spirituel est le seul intérêt du jeu.

SON
Les bruitages sont assez sommaires, mais la musique est plutôt réussie et entraînante.

DURÉE DE VIE
Plutôt courte, il faudra de toute façon beaucoup moins de temps pour décourager les plus acharnés.

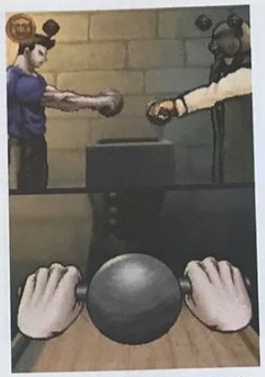
Malgré un univers décalé plutôt sympathique, *Death Jr.* accumule bien trop les défauts pour espérer sortir son épingle du jeu. Dommage, car l'alternance des deux mondes pour résoudre les énigmes était plutôt une bonne idée.

9/20

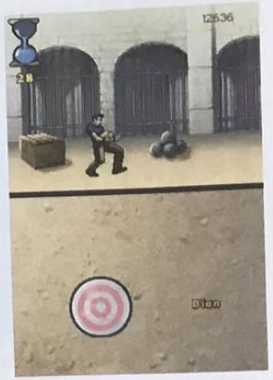
GENRE MINIJEUX **NOMBRE DE JOUEURS** 1
DÉVELOPPEUR MINDSCAPE **ÉDITEUR** MINDSCAPE **PRIX** 40 €

Les énigmes du Père Fouras ont été revues à la baisse, et le cel-shading ne le flatte pas.

Dans cette épreuve idiote, il faut juste tourner la poulie pour atteindre l'autre côté.



Voyez les horribles bras des personnages, sur l'écran du haut, pixelisés au maximum !



Tomber lors de la dernière épreuve signifie beaucoup de boyards en moins...

FORT BOYARD

FORT BOYARD CARTONNE CHAQUE ANNÉE SUR FRANCE 2. ET IL EN SERA DE MÊME POUR CE TITRE. POURTANT, IL EST LOIN DE MÉRITER LA RÉPUTATION DE L'ÉMISSION DONT IL PORTE LE NOM.

PLUS
- Des minijeux sur DS
- Revivre l'émission
- Le fort Boyard

MOINS
- Pas assez de minijeux
- Simplicité des énigmes
- Visuellement raté

Qu'on aime ou pas, on est obligé d'admettre que *Fort Boyard* est une véritable émission de divertissement, particulièrement réussie. La preuve, ça fait bientôt vingt ans qu'elle est diffusée en France, et qu'elle remporte un suffrage jamais démenti auprès des gosses. Forcément, ça les amuse. On serait donc en droit d'attendre au moins le même effet de la part de cette adaptation vidéoludique, pas la première, mais une qui aurait pu être la meilleure. DS oblige, *Fort Boyard*, le jeu, reprend les épreuves sous forme de minijeux qui font appel à ses capacités, désormais connues de tous (écran tactile, micro). Pourtant, le jeu n'est pas lancé depuis cinq minutes que l'ennui nous gagne. Les graphismes sont affreux, et desservent les minijeux qui peinent déjà à retenir notre attention. Une mauvaise adaptation des épreuves du fort est sans doute à mettre en cause, même si certaines arrivent à sortir un peu du lot, comme l'asile ou les petits défis des Maîtres du Temps. Malheureusement, et malgré trois niveaux de difficulté, une partie est bien vite terminée. Et la répétitivité des épreuves, de même que le faible nombre d'énigmes aléatoirement posées par le Père Fouras, n'encouragent pas à rejouer à *Fort Boyard*. De toute façon, il faut être masochiste pour supporter la toute dernière épreuve, qui consiste à toucher des cibles de couleur sur l'écran du bas pour faire avancer l'un des participants, qui progresse sur l'écran du haut, les bras pleins de boyards. Une cible noire, et c'est la chute, vous perdez tout ce qu'il avait amassé. Bref, un jeu sans intérêt, qui ne vaut même pas une rediffusion de la célèbre émission. **PEACHY**

Le look cel-shading ne sied pas vraiment au teint de Passe-Partout.

Les énigmes sont d'une telle nullité, même donner la réponse n'est plus drôle.

RÉALISATION
Ce titre bâclé, développé en trois mois, se révèle trop maladroit pour convaincre.

JOUABILITÉ
Certains jeux bien pensés fonctionnent correctement, d'autres se révèlent catastrophiques.

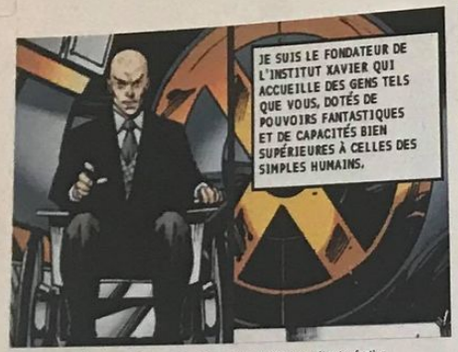
SON
Le thème d'origine de l'émission retentit aux oreilles des plus grands fans, émerveillés !

DURÉE DE VIE
Malgré les différents niveaux de difficulté, le peu d'épreuves disponibles lasse...

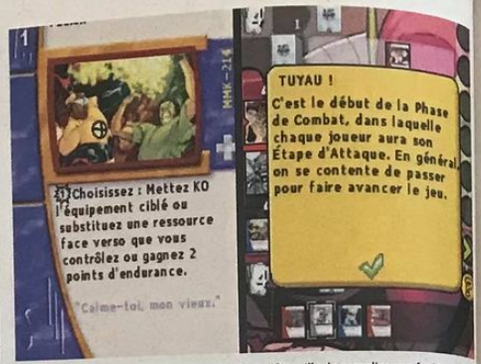
Un titre trop faible dans sa réalisation générale, de même que le nombre de minijeux proposés, pour qu'on puisse vous le conseiller, même si vous êtes un grand fan de l'émission. Dommage, ça aurait pu fonctionner.

8/20

GENRE STRATÉGIE **NOMBRE DE JOUEURS** 1-2
DÉVELOPPEUR VICIOUS CYCLE SOFTWARE **ÉDITEUR** KONAMI **PRIX** 40 €



Le professeur Xavier est là pour vos premiers pas, quelle que soit votre faction.



À n'importe quel moment pendant la partie, il peut être utile de consulter une fenêtre d'aide.

MARVEL TRADING CARD GAME

ATTENTION. VOICI UN TITRE À RÉSERVER AUX FANS LES PLUS EXTRÊMES DE L'UNIVERS MARVEL. ET DES JEUX DE CARTES STRATÉGIQUES DANS LE GENRE DE *MAGIC : L'ASSEMBLÉE*.

PLUS
- Nombreux héros
- Système de jeu obscur
- Mode duel en Wi-Fi

MOINS
- Long à monter un deck
- Apprentissage ingrat
- Problème de visibilité

Les joueurs du dimanche et les dilettantes passeront leur chemin, car *Marvel Trading Card* s'adresse exclusivement aux plus expérimentés. Ce jeu reprend fidèlement l'univers Marvel, avec ses détours scénaristiques tordus et ses subtilités techniques quasiment imperceptibles, et le transpose dans un jeu de cartes. Personnages, armes et lieux, et les différentes capacités propres aux héros Marvel sont autant de types de cartes variées à utiliser avec soin et stratégie, dans des duels longs et complexes reprenant le système de base instauré par le jeu *Magic : L'Assemblée*. Les planches de comics servant de cinématique, la présence de personnages plus ou moins connus, gentils comme vilains, les bruitages très 60's, sont autant d'ingrédients qui distillent efficacement l'ambiance propre aux comics, que les fans retrouveront avec plaisir. Techniquement, la DS se tient comme un livre, la page de droite affichant le tapis de jeu, et celle de gauche les caractéristiques de la carte sélectionnée. Au cours de la partie, classique, les duellistes alignent des cartes ressources qui leur permettent de jouer les autres cartes (soutien, personnages influant sur les combats). Puis vient la résolution des combats, où sont pris en compte les points d'attaque et de défense des personnages engagés, leurs capacités spéciales et les cartes pouvant modifier le cours de l'affrontement. À la fin de chaque tour, un des joueurs peut perdre des points de vie. Lorsqu'il ne lui en reste plus, c'est son adversaire qui remporte la partie. Les néophytes perdront beaucoup de temps à lire toutes les cartes, et le didacticiel ne les aidera pas beaucoup, tant il se révèle long et ardu de maîtriser toutes les subtilités de ce titre.

Un bon point pour celui qui reconnaît les trois héros représentés sur cette carte !

L'écran de gauche vous permet de consulter les informations de toutes les cartes en jeu.

RÉALISATION
Des planches façon comics convaincantes, les artworks des cartes sont inégaux.

JOUABILITÉ
Du tout-au-stylet convaincant qui ne prend pas de risque, on s'en attendait pas moins.

SON
Malgré les bruitages synapse, la musique ordieuse vous obligera à couper le son.

DURÉE DE VIE
Pour peu que vous vous accrochiez, vous allez vivre des affrontements d'anthologie.

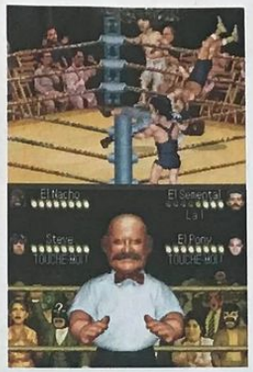
Son inégalité graphique et sa difficulté élevée, due surtout à un cruel manque de clarté dans l'explication des règles, plombent un titre finalement riche, complexe et qui peut devenir passionnant.

12/20

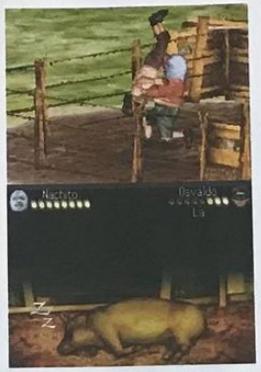
PEACH

GENRE ACTION **NOMBRE DE JOUEURS** 1-4 (LOCAL)
DÉVELOPPEUR BUDCAT CREATIONS **ÉDITEUR** MAJESCO SALES **PRIX** 30 €

Les minijeux ont pour eux de gérer l'écran tactile. Dommage qu'ils soient injouables.



Le catch à quatre permet de remplacer un combattant en difficulté.



Votre destin se dessine lors d'un combat de catch dans la porcherie de l'orphelinat.

Pour combattre, Nacho doit se rendre en ville en utilisant la carte pour se déplacer.

SUPER NACHO

ADAPTÉ DU FILM ÉPONYME SORTI L'ANNÉE PASSÉE SUR GRAND ÉCRAN, *SUPER NACHO* TENTE DE VOUS INITIER AU CATCH SUR DS. ET, CROYEZ-MOI, CE N'EST PAS GAGNÉ !

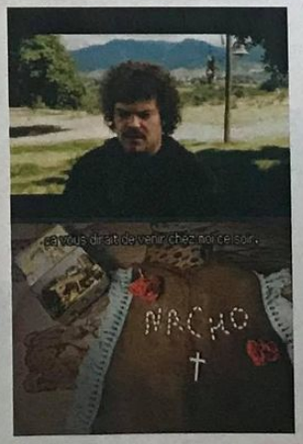
PLUS
- Interludes vidéo
- Catch à quatre
- Univers décalé du film

MOINS
- Jouabilité atroce
- Minijeux pénibles
- Réalisation à la peine

Nacho est un orphelin élevé dans un monastère mexicain, dont, une fois adulte, il est devenu le cuisinier. Charmé par les sacro-saints atouts de la belle Encarnación, notre héros décide d'améliorer la qualité de sa cuisine en investissant dans de meilleurs produits. Malheureusement, la bonne chère a un prix, et pour la financer, Nacho va s'engager en secret dans une carrière de lutteur professionnel. Bien entendu, vous allez endosser le rôle de Nacho dans la campagne principale de cet ersatz de jeu de catch. Suivant les principales scènes du film, vous enchaînerez des combats de lutte mexicaine sans grand intérêt, ne tirant aucunement parti des fonctionnalités tactiles de la console. La maniabilité tient plus dans la faculté à matraquer les boutons que dans la technicité des mouvements à effectuer. De temps à autre, entre deux combats, vous pourrez participer à différents minijeux (tactiles, eux), tous aussi ennuyeux qu'injouables. Et si la campagne solo n'a pas suffi à réduire à néant les derniers soupçons d'ardeur qu'il vous restait, sachez qu'il vous sera toujours possible d'affronter trois de vos amis, en local. Sans doute sera-t-il bien compliqué de trouver trois joueurs susceptibles d'accepter de s'essayer à ce jeu, mais, au moins, la possibilité vous est offerte de le faire. S'il fallait tout de même, en définitive, trouver une qualité à *Super Nacho*, je dirais que la seule véritable satisfaction qu'il procure, c'est la qualité des scènes vidéo qui entrecoupent la progression dans l'aventure. Certes, elles sont dans la langue de Shakespeare, mais pour qui a aimé le film, c'est une excellente occasion d'y retrouver ses scènes favorites. Et j'ai beau chercher, je ne vois vraiment pas comment je pourrais vous inciter à l'acheter. De toute évidence, je ferais un piètre commercial…

FYLODINDON

Déjà tout petit, Nacho ne rêvait que de devenir catcheur professionnel.



Le jeu est entrecoupé de scènes du film, en version originale sous-titrée.

RÉALISATION
L'aspect technique n'est pas folichon, mais le style proposé est original et en adéquation avec le film.

JOUABILITÉ
Les combats sont ennuyeux au possible, et les différents minijeux sont une horreur de maniabilité.

SON
Mis à part les voix modélisées des scènes en vidéo, la bande sonore n'est franchement pas terrible.

DURÉE DE VIE
La durée de vie aurait pu être honorable grâce au multijoueur à 4. Mais il faut avoir envie de continuer !

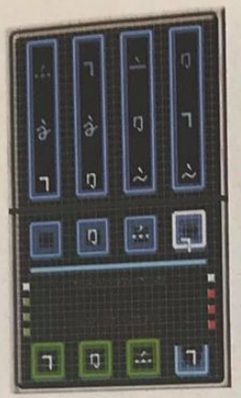
Même si vous avez aimé le film de Jared Hess, je ne saurais que vous déconseiller ce jeu fastidieux. C'est d'autant plus dommage que le catch n'est pas forcément la discipline la plus représentée sur cette console.

6/20

GENRE ACTION **NOMBRE DE JOUEURS** 1-4 (LOCAL)
DÉVELOPPEUR BACKBONE ENTERTAINMENT **ÉDITEUR** EIDOS **PRIX** 30 €

Les attaques peuvent venir du sol comme des airs : restez constamment en alerte.

Légère et maniable, la Battle Armor peut pirater un Mecha ennemi.



Les minijeux concernant le hacking font appel au stylet pour faire glisser les symboles.

Il est souvent préférable d'abattre les ennemis à bonne distance.

MECHASSAULT : PHANTOM WAR

INDISCUTABLEMENT L'UNE DES RÉFÉRENCES DANS LE CERCLE TRÈS FERMÉ DES JEUX DE MECHAS, *MECHASSAULT* ARRIVE ENFIN SUR DS DANS UN JEU 100 % ACTION.

PLUS
- Nombreux Mechas
- La Battle Armor
- Le piratage

MOINS
- Prise en main délicate
- Moteur 3D grossier
- Action répétitive

Depuis les années quatre-vingt et les différents jeux de rôle ou séries animées dans l'univers des Mechas, une large communauté de fans s'est formée, et on ne compte désormais plus les jeux vidéo surfant sur cet univers tellement particulier. Si, côté simulation, le haut du pavé est tenu par la série PC des *Mechwarriors*, côté action brute de décoffrage, *MechAssault* est sans doute la saga la plus accomplie. La venue d'une telle série sur la console portable de Nintendo s'apparente donc plutôt à une bonne nouvelle. On retrouve tous les éléments qui ont fait la renommée des *MechAssault*. L'action est soutenue, et le joueur peut piloter de nombreux engins possédant leurs propres caractéristiques et armement. La Battle Armor, initiée dans *MechAssault : Lone Wolf* (sur Xbox), y fait même son retour. Cette combinaison robotisée, plus petite qu'un Mecha, sert d'armure au pilote, qui peut s'agripper à toutes sortes de parois pour pirater tourelles, véhicules, Mechas ennemis. Seulement, dans la pratique, les choses se corsent pour cette première adaptation DS. Les contrôles sont tout sauf instinctifs, puisque la vue est dirigée par les quatre boutons A, B, X et Y de la console. Passé quelques longues minutes d'apprentissage, on commence cependant à prendre la mesure du jeu et l'on acquiert de l'assurance dans les combats. Malheureusement, l'autre souci majeur du titre ne se gommera pas avec la pratique, lui : les environnements resteront vides et sans saveur tout au long de la campagne solo. Pourtant, avec son excellent mode multijoueur, le titre aurait gagné à proposer une compatibilité Wi-Fi.

FYLODINDON

On peut descendre de son Mecha pour pirater une porte ou en investir un autre.

La plupart des Mechas disponibles peuvent voler quelques courtes secondes. Idéal pour surprendre les adversaires par la voie des airs.

RÉALISATION	**JOUABILITÉ**
Mis à part peut-être la réalisation soignée des véhicules, la partie technique fait peine à voir.	Une fois maîtrisée, la prise en main délicate dévoile un grand nombre de possibilités.
SON	**DURÉE DE VIE**
L'ambiance sonore est de qualité et contribue à l'immersion dans cette aventure très rythmée.	Le solo propose quelques heures de challenge correct, et la qualité du multijoueur fait le reste.

Fidèle à sa réputation, *MechAssault* nous propose de l'action pure, dure, informelle, et des fonctionnalités étendues. Dommage qu'elles ne soient pas mieux étudiées pour tirer pleinement parti des capacités de la DS.

13/20

GENRE SPORTIVE/LÉCHETTES **NOMBRE DE JOUEURS** 1-4 (LOCAL)
DÉVELOPPEUR FULL FAT **ÉDITEUR** SEGA **PRIX** 40 €

TOUCH DARTS

LOIN DE LA PRÉTENTION DES GROSSES PRODUCTIONS ACTUELLES, *TOUCH DARTS* VISE AVANT TOUT UNE CIBLE DE JOUEURS OCCASIONNELS PIQUÉS DE JEUX DE FLÉCHETTES.

PLUS
- Nombreuses variantes
- Personnalisation profil
- Idéal pour le métro

MOINS
- Pas de jeu en ligne
- En anglais uniquement
- Trop répétitif

L'indéniable succès du casual gaming sur DS semble conforter les éditeurs dans leurs choix. En effet, force est de constater que plus la petite tactile de Nintendo grimpe dans les charts, plus les véritables jeux, avant tout destinés aux joueurs, se font rares. *Touch Darts* est un exemple flagrant de cette politique, ici appliquée par Sega, mais ailleurs imitée de tous. Amis joueurs, soyons honnêtes, ce n'est pas avec ce jeu que vous allez pouvoir laisser libre cours à votre passion débordante. Là, il n'est question que de divertissement, le temps d'une partie de cinq à dix minutes, tout au plus. Pas vilain graphiquement, bien que proposant un style esthétique discutable, *Touch Darts* a pour lui de se parer d'une bonne dizaine de variantes du jeu de fléchettes original. Cependant, si les règles changent radicalement d'une épreuve à l'autre, la maniabilité, elle, reste la même ; et pas la moindre fantaisie ne vient la perturber. Ainsi, il faut bien avouer qu'une fois l'art du lancer au stylet maîtrisé, le joueur a la douloureuse impression de tourner en rond. Dans le même esprit, on regrettera de ne pas pouvoir affronter des amis via la connexion Wi-Fi de la console. Certes, le multi est bien pris en compte et permet à quatre joueurs de s'affronter dans n'importe quelle épreuve, mais ceux-ci devront se contenter de se faire tourner la machine à tour de rôle. Bref, on ne tient pas ici un jeu révolutionnaire, qui ravira pourtant les possesseurs de DS par sa réalisation hors pair et son gameplay éprouvé. Malgré tout, dans le cas d'une utilisation modérée (dans les transports en commun, par exemple, c'est parfait), *Touch Darts* parvient à amuser et à nous pousser au challenge en nous proposant des adversaires de plus en plus précis dans leurs jets. Dommage que Sega n'ait pas prévu une localisation pour les petits Français anglophobes que nous sommes.

FYLODINDON

Attention, pour remporter la manche, il faut impérativement finir sur un double.

En plus de l'épreuve officielle (le 301), une dizaine de challenges vous sont proposés sur cinq niveaux de difficulté. De quoi varier les plaisirs.

RÉALISATION	**JOUABILITÉ**
Techniquement honorable, ce titre manque d'ambition dans le design et peine à renouveler l'environnement.	Trop d'approximations au début. Les plus persévérants parviendront à la maîtrise, faisant fi de la récurrence.
SON	**DURÉE DE VIE**
Minimaliste et sans intérêt, la bande-son ne contribue en aucun cas à nous mettre dans l'ambiance.	Beaucoup de challenges, mais on en a vite fait le tour. L'absence de jeu en ligne est très dommageable.

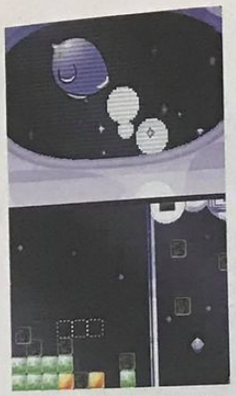
Touch Darts est de ces jeux sans prétention qui, malgré ses défauts, vous plaisent quoique vous ne sachiez l'expliquer. Il ne se passe pas une journée sans que j'y aille de ma petite partie. Allez savoir...

12/20

GENRE PUZZLE GAME **NOMBRE DE JOUEURS** 1-2 (LOCAL)
DÉVELOPPEUR NAMCO BANDAI GAMES **ÉDITEUR** ATARI **PRIX** 30 €

Récupérez la princesse projetée dans l'espace par son ravisseur avant qu'elle ne disparaisse complètement.

Après chaque niveau, le vil King Pluto viendra vous narguer durant le temps de sauvegarde automatique..



Capitalisez au maximum votre carburant en effectuant des combos jusqu'à atteindre la ligne d'arrivée.

Enchaînez les figures des blocs trois par trois, pour maximiser votre capital en carburant.

TRIONCUBE

INSPIRÉ PAR LE SUCCÈS PHÉNOMENAL DE *TETRIS*, *TRIONCUBE* VOUS PLONGE DANS UN UNIVERS MIGNONNET ENTRE QUÊTE SPATIALE, VIL KIDNAPPEUR ET PRINCESSE ÉPLORÉE.

Une fois un enchaînement terminé, l'écran se vide, et les cubes restants tombent.

PLUS
- Design original
- Niveaux à personnaliser
- Multijoueur

MOINS
- Manque de variété
- Stylet non supporté
- Trop facile

Que peut-il y avoir de plus cruel que d'enlever une jeune et belle princesse dans le simple but de mettre à genoux tout un royaume? Rien, me direz-vous! C'est un fait abominable qui démontre, une fois de plus, la perfidie dont sont capables les grands méchants des jeux vidéo. C'est dire comme votre sang ne fera qu'un tour lorsque le roi vous informera de cet acte innommable, vous suppliant de faire tout votre possible pour secourir sa fille unique. Pour elle, pour le roi, pour votre honneur, vous allez traverser les galaxies, traquant sans relâche son ravisseur. Néanmoins, pour agir, vous aurez besoin de carburant (eh oui, ce serait ballot de tomber en panne d'essence au beau milieu de l'espace). C'est là que vos talents vont entrer en compte. Car dans cette folle poursuite, votre but (que dis-je, votre but… votre raison de vivre) va être d'approvisionner votre vaisseau en carburant, pour lui permettre de franchir les distances qui le séparent de la belle et douce princesse. Mais ne comptez pas faire le plein à la première pompe venue. Non, ici, pour remplir la jauge, vous allez devoir aligner des blocs de différentes formes afin de créer des ensembles de trois cases par trois. Bien entendu, pour gagner en vitesse et vous assurer que vous ne vous faites pas distancer, votre tâche consistera à enchaîner des combinaisons qui multiplieront votre score et vous donneront la victoire. Très classique, trop classique, on ne s'étonnera pas de s'ennuyer au bout de quatre ou cinq parties, qui sembleront avoir tout le mal du monde à se renouveler. Le joueur reproduit alors à l'identique les schémas des parties précédentes pour venir à bout des différents tableaux, dont la difficulté progresse à pas de loup. Complètement à court d'idées, l'intérêt du jeu tombe très rapidement à plat. C'est d'autant plus dommage que l'aspect graphique nous offrait une petite touche rafraîchissante avec son design certes enfantin, mais original et soigné.

FYLODINDON

Attention aux chutes de météorites qui viendront se placer de façon aléatoire à l'écran, vous gênant considérablement dans votre progression.

Avant de lancer le niveau suivant, il vous est possible de paramétrer les différents effets visuels et sonores en les débloquant au fil de l'aventure.

RÉALISATION	**JOUABILITÉ**
Les graphismes tout mignons sont d'une grande originalité pour ce type de jeu. Une fraîche récréation !	Les commandes répondent bien, mais le stylet n'est pas opti, et les épreuves peinent à se renouveler.
SON	**DURÉE DE VIE**
La musique s'accorde parfaitement avec l'esthétique très particulière. Les bruitages, eux, sont communs.	Un peu trop facile pour que l'expérience dure. Le multi à deux joueurs n'a rien de bien passionnant.

Voici un fabio-like qui n'a d'original que ses choix esthétiques très accrocheurs. Pour le reste (ennuyeux, mono…), il vaux mieux s'orienter vers le *Tetris DS* ou d'autres titres, comme *Meteos* ou *Puzzle League*.

10/20

NICOLE KIDMAN AIME ENTRAÎNER SON CERVEAU.

WORMS OPEN WARFARE 2

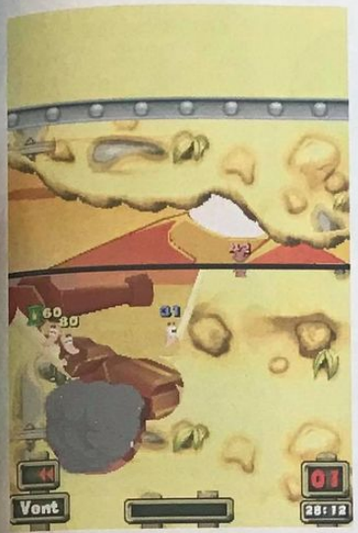
SI, DEPUIS 1994, *WORMS* EST PASSÉ PAR BIEN DES BOULEVERSEMENTS, AUJOURD'HUI, C'EST EN REVENANT AU CONCEPT ORIGINEL QU'*OPEN WARFARE2* MARQUE DES POINTS.

PLUS
- Multi à quatre
- Différents modes
- Personnalisation

MOINS
- Peu d'environnements
- Tactile perfectible
- Perte de vie sociale

Worms, voilà une licence qui ne date pas d'hier. Si les plus jeunes d'entre nous ne vibrent pas forcément à la simple évocation de ce nom, c'est qu'ils n'ont pas connu l'âge d'or de l'Amiga et ses parties de *Worms* qui duraient jusqu'au bout de la nuit. Le principe de ce jeu est simple : deux à quatre équipes de lombrics s'affrontent sur des champs de bataille générés aléatoirement. À votre disposition, un arsenal à faire pâlir les troupes de commandos les mieux entraînés de la planète. Cet armement va du simple Uzi à l'attaque aérienne, en passant par des lance-roquettes, des grenades à fragmentation ou encore le fameux « Dragon Punch » de Ken et Ryu dans *Street Fighter II*. Une fois sur le front, nos vers sont éparpillés sur la carte et vont se livrer une guerre sans merci, faisant preuve de stratégie pour élaborer des tactiques impitoyables, de précision pour pilonner l'adversaire à distance, ou encore d'audace pour l'affronter à bout portant. Après un passage à la 3D vigoureusement critiqué par l'ensemble des fans de la série,

Worms est peut-être le seul jeu au monde où l'arme de base est un lance-roquettes.

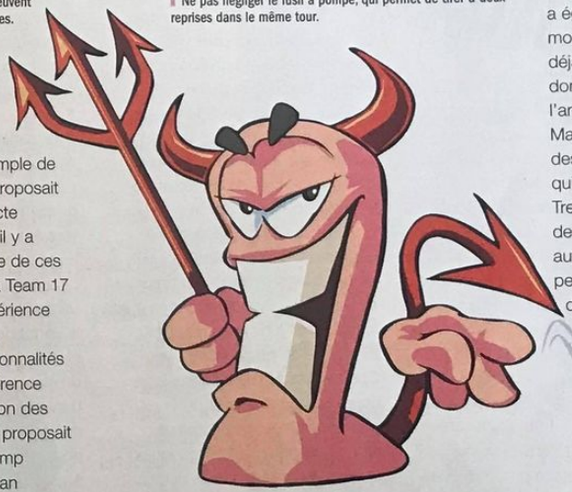


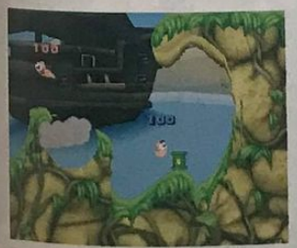
Gare aux réactions en chaîne qui peuvent impliquer plusieurs vers, dont les vôtres.

Ne pas négliger le fusil à pompe, qui permet de tirer à deux reprises dans le même tour.

Avec 18 points de vie restant, ce ver risque de l'avoir mauvaise lors de son tour de jeu.

Worms est récemment revenu au concept initial représenté en 2D. Le premier *Open Warfare* sur DS était un formidable exemple de ce retour aux sources, et proposait une expérience de jeu intacte comme on pouvait la vivre il y a une dizaine d'années. Forte de ces fondations reconstruites, la Team 17 pousse, cette fois-ci, l'expérience à son paroxysme en tirant pleinement parti des fonctionnalités de la DS. La première différence flagrante, c'est l'optimisation des deux écrans : si le premier proposait une représentation du champ de bataille sur l'unique écran supérieur, ici, les deux sont sollicités pour une meilleure visibilité de l'environnement, et un level design vertical offrant davantage de possibilités tactiques. Le déroulement des batailles a également subi quelques modifications. En effet, l'arsenal est déjà bien plus important et offre donc des possibilités accrues pour l'annihilation des vers ennemis. Mais surtout, cette suite propose des événements aléatoires spéciaux, qui viendront pimenter les parties. Tremblements de terre, geysers de pétrole, gravité réduite, c'est autant d'incidents qui pourront faire pencher la balance d'un côté ou de l'autre. Question maniabilité, on notera que si l'utilisation

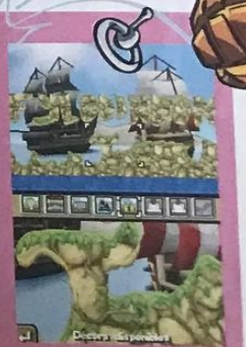


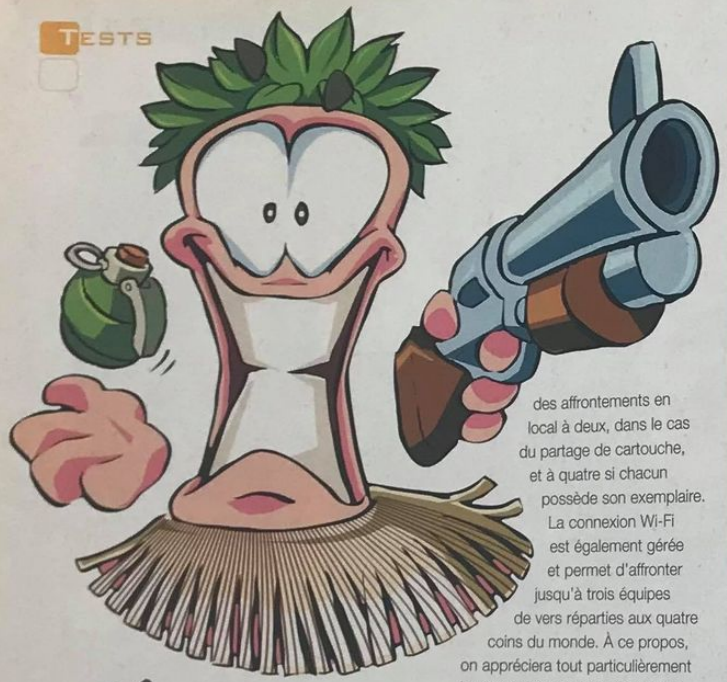


Les vers nous gratifient de quelques animations faciales des plus irrésistibles.

ÉDITEUR DE CARTES

Outre les différents modes de jeu, *Open Warfare 2* contient un puissant éditeur de niveau, permettant de créer ses propres champs de bataille. Seulement 6 environnements sont disponibles pour définir les textures, mais la gestion du nivelé et le tracé des décors est réalisable à souhait, grâce à l'utilisation de l'écran tactile. Fonctionnant comme un logiciel de dessin, on trace les contours, on gomme les imperfections et on remplit les vides. Une fois le terrain construit, il ne reste alors plus qu'à placer les vers et les différents bonus sur la carte, puis de la sauvegarder pour pouvoir l'essayer contre un à trois amis simultanément.



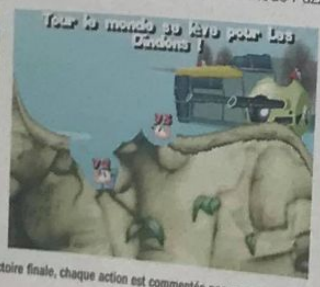


des affrontements en local à deux, dans le cas du partage de cartouche, et à quatre si chacun possède son exemplaire. La connexion Wi-Fi est également gérée et permet d'affronter jusqu'à trois équipes de vers réparties aux quatre coins du monde. À ce propos, on appréciera tout particulièrement la personnalisation de son équipe, tant dans son nom ou ceux de ses lombrics que dans leur danse de victoire, leur couleur, leur langue ou même leur emblème. Certains de ces éléments de customisation seront disponibles d'entrée de jeu, d'autres seront à débloquer via la boutique. Il sera même possible de dessiner soi-même son drapeau ou de créer ses propres cartes grâce à l'utilisation judicieuse du stylet. En sus de ce mode multijoueur, *Open Warfare 2* sera l'occasion pour nous de découvrir de nouveaux challenges originaux. Afin d'accentuer l'intérêt du jeu en solitaire, les développeurs nous ont concocté différentes variantes pour éviter la lassitude. C'est ainsi qu'on pourra s'essayer au mode Puzzle,

PERSONNALISATION D'ÉQUIPE

Afin de représenter vos couleurs, en local ou online, il est possible de personnaliser votre équipe : noms, danse de victoire, QG et jusqu'à la pierre tombale.

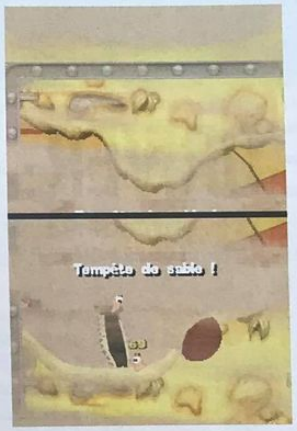
du stylet est possible, celle-ci se révèle assez lourde à digérer, et on lui préférera le couple croix directionnelle/boutons. On note donc une amélioration notable du déroulement des batailles, qui offrent alors plus de variété, tant sur le plan tactique que visuel. Mais ce n'est pas tout, car là où le premier opus pouvait pécher, c'était dans le manque de diversité de ses modes de jeu. Ici, on retrouve avec plaisir le mode classique, seul ou à plusieurs, qui propose où le joueur devra éliminer l'ensemble des vers de la carte selon une configuration limitée et pré-établie. Dans ce mode, il faudra d'abord faire preuve d'observation avant de passer à l'action, condition sine qua non pour parvenir à achever les différents niveaux proposés. Le second mode est le mode Campagne où vous devrez amener votre équipe de vers à la victoire, en réussissant les nombreux challenges proposés. Là encore, des conditions particulières seront établies avant le début de chaque mission, et il faudra faire avec le peu de ressources disponibles pour parvenir à nos fins. D'autant plus que le nombre de vers sera limité pour chaque environnement. Au début de chaque mission donc, vous vous retrouverez avec vos soldats ayant survécu à la précédente et totalisant



Que ce soit pour le début d'un tour, la mort d'un ver ou la victoire finale, chaque action est commentée par une petite phrase humoristique.

Une bonne roquette dans le dos. Croyez-moi, la fourberie, ça paie chez les Worms !

le nombre de points de vie qu'il leur restait alors. Enfin, le mode Laboratoire s'axe davantage sur les fonctionnalités de la DS, en proposant trois types d'épreuves où le but sera de guider un ver à travers le dédale des niveaux. La première vous demandera de n'utiliser que la force de votre souffle, enregistré par le micro de la console, pour orienter le parachute. La deuxième – explosion – vous demandera de faire avancer votre vers en déclenchant des déflagrations de différentes puissances et selon différentes inclinaisons. Enfin, la troisième épreuve consistera toujours à guider ce fameux ver, mais, cette fois, en traçant des lignes au stylet. Bref, vous l'aurez compris, tout en gardant les fondamentaux ayant fait le culte de cette saga, ce nouveau *Worms* offre la variété qui pouvait lui manquer précédemment.



Les batailles sont ponctuées par différents éléments aléatoires.

LABORATOIRE

Mode exclusif à la DS, le laboratoire regroupe trois épreuves optimisant les possibilités qu'offre la console. Même si ces modes apparaissent peut-être plus comme des gadgets qu'autre chose, c'est toujours plaisant d'avoir un peu de variété dans un jeu.

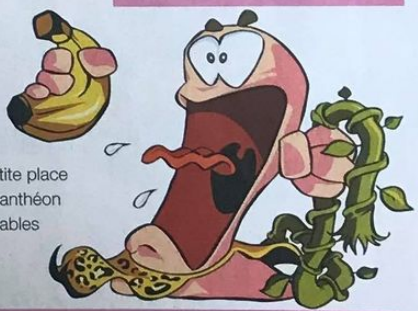
En appuyant sur le bouton A, notre ver déploie son parachute. Il ne reste plus qu'à souffler dans le micro pour lui faire prendre de l'altitude.

Ici, vous ne dirigerez pas votre ver, mais pourrez le propulser en maintenant le stylet appuyé sur l'écran. Vous pourrez même le faire dévier en plein vol.

Véritable casse-tête, cette épreuve consiste à protéger votre ver en traçant des traits directement à l'écran. Mais attention à la quantité d'encre limitée.

Associé à une réalisation graphique très agréable et à une optimisation de la DS plus poussée, *Worms Open Warfare 2* se fait une petite place au soleil, au panthéon des incontournables de la console.

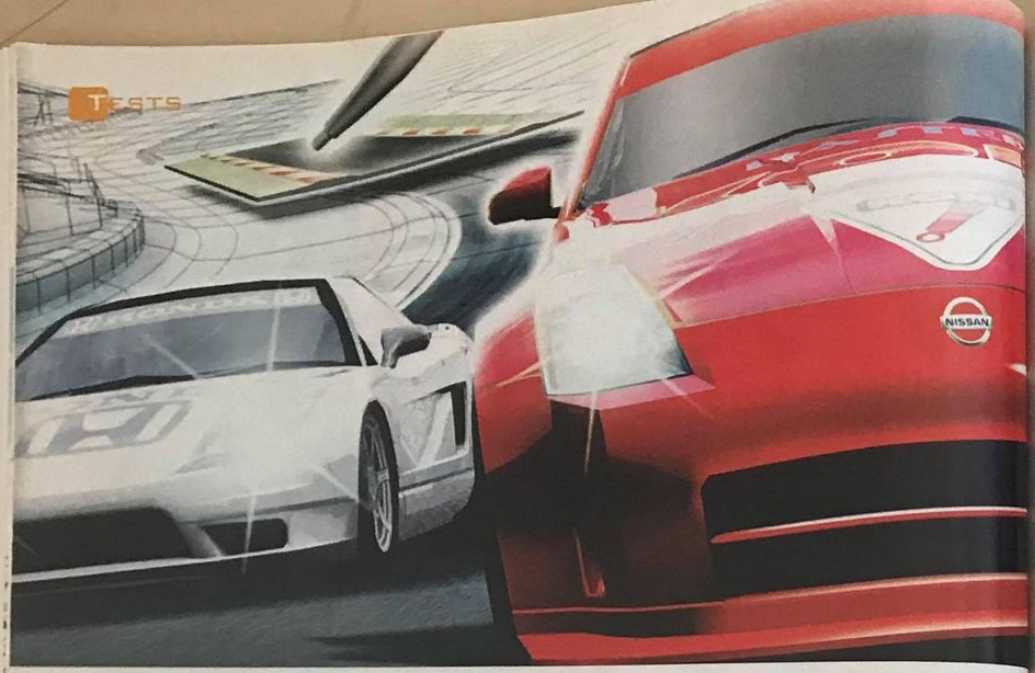
FYLODINDON



RÉALISATION	Plus soignée que celle du précédent volet, cette suite offre des graphismes fins et un double écran.
JOUABILITÉ	Le concept, vieux comme le monde, est toujours aussi efficace. Par contre, on délaissera le stylet.
SON	Les musiques sont parfaitement dans le ton, les commentaires de *Worms* toujours aussi fun.
DURÉE DE VIE	Le solo offre pas mal d'heures de plaisir renouvelé, et le multijoueur rend l'expérience quasi infinie.

Avec *Worms Open Warfare 2* sur DS, la Team 17 signe peut-être là le meilleur épisode d'une série qui en compte tout de même une quinzaine. Beau, complet, varié, fun et addictif, ce titre a définitivement tout pour plaire.

17/20



RACE DRIVER : CREATE & RACE

AVEC *RACE DRIVER*, LA DS SE DOTE ENFIN D'UNE SIMULATION DE COURSE DIGNE DE CE NOM. ELLE A EN OUTRE LE MÉRITE DE SE MONTRER TRÈS ACCESSIBLE, Y COMPRIS POUR LES NOVICES.

PLUS
- L'éditeur de circuits
- Le gameplay efficace
- La durée de vie

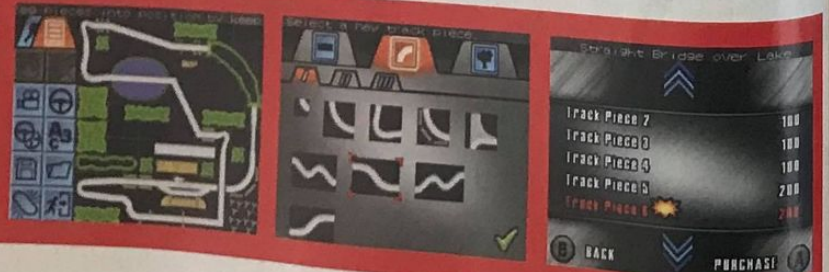
MOINS
- Le son des moteurs
- L'I.A.
- Customisation

Cela fait maintenant près de dix ans que *TOCA Race Driver* fait figure de référence dans le domaine de la simulation automobile. Adapter ce titre sur DS est donc un pari bien ambitieux, qu'a parfaitement su relever le studio Firebrand Games. Alors, bien sûr, il aura fallu faire quelques concessions comme limiter à huit le nombre de voitures présentes sur la piste. Mais au-delà de cette restriction, nous sommes face à un jeu de course de voitures de tourisme très complet, qui propose 25 bolides répartis en une douzaine de catégories, et pas moins de 32 circuits authentiques. Le gameplay est assez classique, puisqu'il délaisse le stylet au profit de la croix de direction et des boutons. Rien de bien novateur dans ce domaine, mais son efficacité, longuement éprouvée dans le passé, n'est plus à démontrer. L'une des caractéristiques de *Race Driver* réside dans sa conception très ludique. Au départ, vous n'avez accès qu'à un seul mini-championnat, que vous devez terminer dans les trois premiers pour débloquer le suivant ainsi que la version simulation dudit championnat. Ces mini-championnats sont constitués d'une poignée de courses très brèves à l'issue desquelles vous serez crédités d'un certain nombre de points servant à débloquer une multitude de bonus. En participant aux championnats du mode Simulation, vous constaterez que chaque événement comprend tours de qualifications, course beaucoup plus longues et arrêts au stand, mais aucun changement en termes de gameplay. En parallèle, vous pouvez tester vos qualités de pilotes dans une série d'épreuves techniques assez difficiles. Une belle prestation débloque de nouveaux défis ainsi que des bonus. Les points obtenus dans les diverses compétitions permettent d'acheter les bonus débloqués dans les défis techniques. Ils viendront enrichir le contenu de l'éditeur de circuits, qui ne comprend à l'origine que des courbes et des éléments visuels plutôt basiques. Cet éditeur de circuits, très bien conçu, est l'un des points forts de ce jeu, d'autant plus que vous pourrez échanger vos créations avec vos amis. Si le jeu fait forte impression en termes d'esthétique et de sensations, on ne manquera pas de pointer du doigt l'I.A., un peu trop rigide, et le son des moteurs, désolant de médiocrité. Mais ce sont là les seuls défauts d'un titre qui fera, à n'en pas douter, le bonheur des amateurs de course, en particulier en mode multijoueur, jusqu'à quatre avec une seule cartouche ou en ligne.

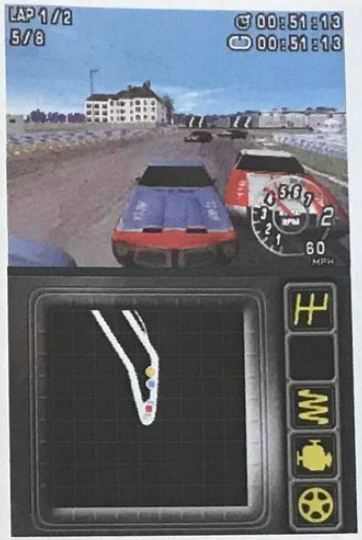
STONEHENGE

FAITES PARLER VOTRE CRÉATIVITÉ

Race Driver est pourvu d'un éditeur de circuits très simple d'utilisation. Il permet de concevoir et de sauvegarder jusqu'à huit circuits sur la carte que vous pourrez ensuite partager avec d'autres utilisateurs via le Wi-Fi connection.



Les possibilités de personnalisation des voitures sont des plus limitées.



Les fréquentes collisions n'ont que peu d'incidence sur le bon déroulement de la course.

Les sorties de piste sont rarement fatales, mais on perd évidemment de précieuses secondes.

Lorsque vous êtes mal classé sur la grille de départ, vous pouvez récupérer quelques places en dosant l'accélération à l'extinction des feux. C'est bon pour le moral.

RÉALISATION	**JOUABILITÉ**
C'est le jeu de caisses le plus abouti de la DS. La modélisation des voitures est exceptionnelle.	Le gameplay n'utilise pas le stylet et encore moins le micro. Mais il n'y a rien à redire.
SON	**DURÉE DE VIE**
Carton rouge pour le son des moteurs. On n'a rarement entendu aussi mauvais sur DS.	Avec une quantité de modes de jeu et des modes multijoueurs de qualité, il y a de quoi faire.

Malgré une I.A. assez décevante, on se laisse aisément séduire par la richesse du menu. La présence d'un éditeur de circuit est un indéniable plus pour booster une durée de vie déjà fort honorable à la base.

16/20

GENRE COURSE **NOMBRE DE JOUEURS** 1-4 (LOCAL OU EN LIGNE)
DÉVELOPPEUR FIREBRAND GAMES **ÉDITEUR** CODEMASTERS **PRIX** 40 €

HEROES OF MANA

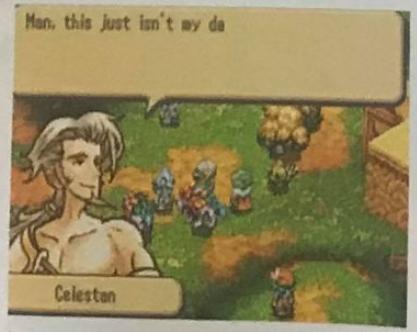
VOUS PENSEZ QUE LA RÉPUTATION DES MANA N'EST PLUS À FAIRE? PAS SI SÛR. TANT LA SÉRIE SE BANALISE UN PEU PLUS À CHAQUE NOUVEL ÉPISODE. LA RÉGRESSION EST EN MARCHE.

PLUS
- Soigné graphiquement
- Histoire sympa
- Interface limpide

MOINS
- Des ralentissements
- I.A. défaillante
- Combats confus

Vous construisez vos bâtiments de production de monstre à l'intérieur de votre vaisseau.

Square Enix est en train de tuer l'une de ses séries emblématiques et nous devrions accueillir *Heroes of Mana* le sourire aux lèvres? Désolé, mais très peu pour nous. À la limite, on peut accepter que l'éditeur tente de faire évoluer le mélange parfait d'aventure et de jeu de rôle qui caractérise les trois premiers volets de la série. On était même plutôt enthousiastes à l'idée de pouvoir goûter à un jeu de stratégie en temps réel (ou RTS) sans avoir à s'encombrer d'un ordinateur. Cependant, l'intelligence artificielle est si peu au point et la confusion telle qu'il en ressort surtout un sentiment de beau gâchis et d'incompréhension. Un peu comme si Mario se permettait d'apparaître dans un jeu de plate-forme qui n'offre pas une maniabilité exemplaire… Contrairement aux jeux de rôle tactiques comme *Fire Emblem*, vous ne disposez que d'un nombre très limité de héros et devez garnir vos troupes en créant vous-même vos unités. Pour cela, vous devez charger des «lapins ouvriers» de récolter des minéraux et des fruits. La première ressource est indispensable pour construire des bâtiments de production, la seconde nécessaire pour créer des monstres.

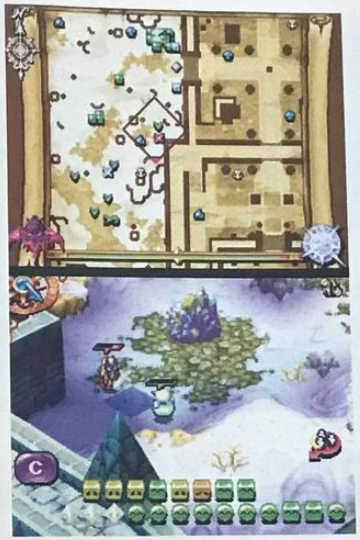


Le scénario débute doucement mais s'intensifie au gré de l'aventure. Complots, trahison, rebondissements, les ficelles tirées sont connues mais font mouche.

HÉROS MALGRÉ VOUS

Les héros qui se greffent à votre équipe au fur et à mesure de l'aventure ont des capacités spéciales, comme accélérer la création des créatures ou des bâtiments. Mais, contrairement à ce qui se fait d'habitude, il suffit de les laisser dans votre base pour activer leurs pouvoirs. Ainsi, au début de chaque mission, vous devrez choisir entre les recruter pour bénéficier de leurs capacités d'attaque ou les laisser en réserve afin d'augmenter votre puissance. Un choix qui aurait pu être stratégique si on ne prenait pas toujours les mêmes héros pour progresser. L'idée a pour mérite d'être originale, c'est déjà ça.

Des invocations sont disponibles, mais vous devrez construire des bâtiments spéciaux au préalable.



La couleur des icônes situées en bas de l'écran vous renseigne sur la santé de vos différentes unités.

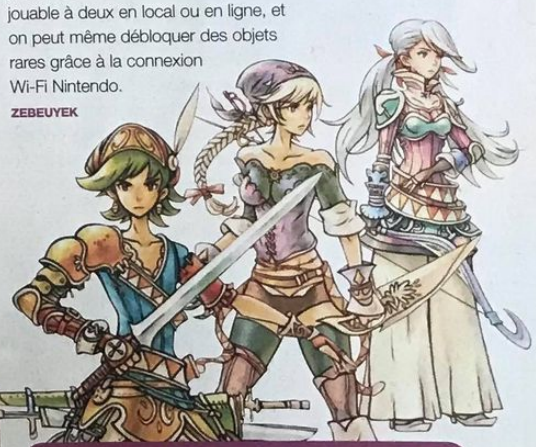
Pour vous constituer un groupe, il suffit d'entourer les créatures qui vous intéressent avec le stylet.

Sur ce point, Square Enix a fait du bon boulot et est parvenu à synthétiser l'essence même des RTS. Les créatures sont nombreuses et ont chacune leur spécialité. Les archers feront un malheur contre les créatures volantes, les mastodontes viendront à bout des engins de siège résistants, et les oiseaux sont parfaits pour anéantir des unités d'infanterie. À chaque nouvelle mission, vous devrez jauger le danger et vous fabriquer l'armée la plus adéquate possible. Simplifiée par rapport à ce qui existe sur PC, l'interface reste un vrai régal et bénéficie pleinement des capacités de la DS. Le double écran permet d'avoir une bonne vision d'ensemble des affrontements en affichant l'action en bas et la carte de l'aire de combat en haut. Des îcones explicites permettent de jongler d'un type de créature à l'autre sans galérer ou encore d'accéder aux différents menus. Un confort renforcé par le stylet, qui s'avère très utile. Créer un groupe en l'entourant avec le stylet, pointer un lieu ou un ennemi, l'écran tactile offre une prise en main excellente… tout du moins en théorie. En effet, les choses commencent à se corser dès que l'écran est trop chargé en objets et en personnages. Les ralentissements gâchent un peu la fête, mais c'est surtout l'intelligence artificielle qui pose problème. Du côté des ennemis, pas de souci, vous aurez droit à quelques attaques bien orchestrées et à des déplacements cohérents. Du côté de vos alliés, on frise le grand n'importe quoi. Il arrive que les ouvriers ne rapportent plus les ressources à votre vaisseau mère parce qu'ils se coincent mutuellement, ou, pire, que vos monstres ne suivent pas vos héros à cause d'un obstacle qu'ils n'arrivent pas à contourner. Ils perdent aussi régulièrement un temps fou pour atteindre leur cible, faute de pouvoir se déplacer en diagonale. On se retrouve ainsi à lutter avec l'I.A., un comble pour ce genre de jeu. Petit point positif tout de même, le jeu est jouable à deux en local ou en ligne, et on peut même débloquer des objets rares grâce à la connexion Wi-Fi Nintendo.

ZEBEUYEK

Profitez des déplacements sur la carte du monde pour équiper vos personnages convenablement.

Gnome fait partie des esprits que l'on retrouve depuis le second volet de la série.



RÉALISATION	**JOUABILITÉ**
On peut lui trouver bien des défauts, mais graphiquement, le jeu tient carrément la route.	Le stylet et le double écran remplissent parfaitement leur rôle, mais l'I.A. vient tout gâcher.
SON	**DURÉE DE VIE**
La bande-son n'est pas particulièrement inspirée mais n'est pas déplaisante non plus.	La seule difficulté est d'arriver à faire quelque chose de l'intelligence artificielle.

Heroes of Mana est assez beau et multiplie les bonnes idées en termes de gameplay, mais, au risque de nous répéter, l'intelligence artificielle est déplorable et empêche de s'amuser complètement.

12/20

GENRE STRATÉGIE NOMBRE DE JOUEURS 1
DÉVELOPPEUR BLUE BYTE ÉDITEUR UBISOFT PRIX 40 €

En dézoomant, on peine à gérer le développement avec une telle résolution.

Pour la gestion, vous devez basculer les écrans d'informations sur l'écran inférieur.

Quand votre colonie se développe, de nouvelles infrastructures sont disponibles.

L'aspect graphique est très basique pour ne pas dire franchement rebutant.

THE SETTLERS

LA DS S'ENRICHIT D'UN NOUVEAU JEU DE STRATÉGIE PRÉCÉDÉ PAR SA RÉPUTATION. MALHEUREUSEMENT, IL NE SEMBLE PAS PROMIS AU MÊME SUCCÈS QUE *THE AGE OF EMPIRES* OU *ANNO 1701*.

PLUS
- Durée de vie
- Aspect stratégique
- Aspect gestion

MOINS
- Graphisme
- Pas de multijoueur
- Interface pas instinctive

Considéré comme l'un des meilleurs RTS sur PC, *The Settlers* part à la conquête de la DS. Si vous avez déjà été confronté à la série, vous ne serez pas trop dépaysé. En revanche, si c'est votre premier contact avec *The Settlers*, les choses risquent d'être un peu plus compliquées. En effet, le jeu repose sur une interface aux mécanismes assez complexes, mais aucun didacticiel ne vient guider vos premiers pas. Le thème de ce titre évoque un peu *Anno 1701*, puisque vous débarquez sur une île sur laquelle tout est à faire, mais la comparaison s'arrête là. *The Settlers* repose sur une interface assez surprenante, avec tout un tas de petits drapeaux éparpillés sur la carte, qui sont destinés à accueillir les fondations de vos bâtiments et le réseau routier. L'écran tactile est donc destiné à l'aménagement du territoire tandis que les menus de gestion apparaissent sur celui du haut. Il est donc nécessaire de procéder à d'incessantes bascules entre les deux écrans afin de pouvoir vous occuper des décisions économiques avec le stylet. Le jeu propose quatre environnements et autant de civilisations, mais il faut bien admettre que l'aspect graphique n'est pas le point fort de ce titre. Enfin, le jeu souffre cruellement de l'absence d'un mode multijoueur. Bref, *The Settlers* n'est donc pas la bonne surprise espérée.

STONEHENGE

Comme tout RTS qui se respecte, l'exploitation des ressources tient une place prépondérante.

RÉALISATION
Le graphisme est assez grossier. Par moments, on a l'impression de contrôler un village de Schtroumpfs.

JOUABILITÉ
Il n'y a pas de didacticiel. Pour appréhender l'interface, le novice doit procéder par tâtonnements.

SON
Une rengaine lancinante rythme le développement de votre communauté. C'est pénible à la longue.

DURÉE DE VIE
Appréciable, si vous avez la patience de dompter l'interface. On regrette l'absence de multijoueur.

L'intérêt de cette adaptation DS de *The Settlers* est là, mais l'absence de didacticiel en le met pas à la portée de tous. Esthétiquement, le jeu est assez laid; il faut donc être un inconditionnel de la série pour l'apprécier.

10/20

GENRE CASSE-BRIQUES NOMBRE DE JOUEURS 1 (LOCAL) – 2 (EN LIGNE)
DÉVELOPPEUR ARKEDO STUDIO ÉDITEUR EIDOS PRIX 30 €

NERVOUS BRICKDOWN

NERVOUS BRICKDOWN EST UN CASSE-BRIQUES RIGOLO ET COLORÉ, QUI OCCUPERA INTELLIGEMMENT TOUS VOS TRAJETS EN MÉTRO, OU VOS HEURES DE RÉVISION, OU TOUT VOTRE TEMPS LIBRE…

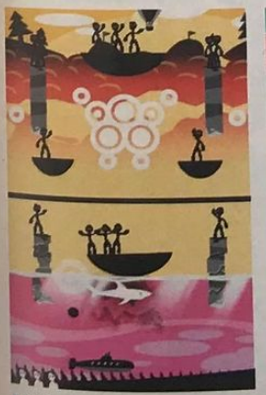
PLUS
- Accessible à tous
- Riche et original
- Des tableaux délirants

MOINS
- Pas de ranking
- Décalage entre écrans
- Vous ratez votre station

Original, ce titre développé par un tout jeune studio français peut se targuer de l'être. Il reprend avec brio tout ce qui fait un bon casse-briques, en y apportant originalité et humour. Résultat, les vieux routards du gaming retrouveront avec délices le concept cher à leurs yeux, à savoir une balle, des briques, une raquette, et des petits bonus qui tombent aléatoirement et qu'il faut récupérer au passage. Les petits nouveaux, quant à eux, s'essaieront à ce genre remis au goût du jour grâce à des idées insérées au gameplay qui font mouche et ne donnent pas l'impression de se retrouver devant un remake d'un titre game & watch. Le principe est simple, chaque monde est divisé en plusieurs tableaux (un peu comme dans un classique jeu de plate-forme), dans lesquels casser toutes les briques permet de passer au niveau suivant mais pas de débloquer les médailles. Pour cela, il faut sauver des naufragés, faire tomber des fruits, colorier des dessins ou encore chasser des fantômes. Bien entendu, chaque univers est cohérent, le style graphique faisant directement référence à la thématique choisie. Ainsi, le background de Paper représente tour à tour un cahier d'écolier, un décor inspiré d'estampes japonaises, ou encore une grotte peinte style préhistorique. Si son orientation grand public lui fait rater quelques éléments que les plus assidus auraient aimé voir, comme la sauvegarde des scores précédemment réalisés, ce titre à la progression régulière devrait passionner la majorité des joueurs. Pour peu qu'ils gardent leur calme et le poignet souple, bien sûr !

PEACHY

Un boss plus ou moins teigneux garde chaque niveau. Bien trouvé !



Protégez les naufragés du requin qui les guette. Oui, vous êtes dans un casse-briques !

Chaque tableau nous plonge dans un univers esthétique différent. Un régal visuel.

RÉALISATION
Ce titre est beau, bien ficelé et les univers proposés sont originaux.

JOUABILITÉ
Très agréable et variée, celle-ci ne lasse à aucun moment ni ne frustre.

SON
De jolies musiques sont à télécharger sur le site Internet !

DURÉE DE VIE
La difficulté, pas trop élevée, permet de progresser régulièrement.

Ce jeu joli et bien ficelé saura ravir les fans du genre, qui ont vu peu de casse-briques à se mettre sous la dent, par ses prises de risques originales et bien pensées, ainsi que les néophytes grâce à sa prise en main intuitive.

15/20

DRAWN TO LIFE DESSINE TON HÉROS !

L'ÉCRAN TACTILE DE LA DS EST MIS À L'HONNEUR D'UNE FAÇON PLUTÔT ORIGINALE DANS LE JEU DE PLATE-FORME *DRAWN TO LIFE*, PUISQUE VOUS Y DESSINEZ LE HÉROS ET SON ÉQUIPEMENT !

PLUS
- Créer son personnage
- Action agréable
- Univers doux et coloré

MOINS
- Création limitée
- Simplicité générale
- Histoire peu originale

Lorsqu'elle est touchée par un ennemi, la pom-pom girl perd ses vêtements.

Les véhicules sont indispensables dans certains niveaux. Customisés à vos couleurs, ils ont une classe indéniable !

Être le héros d'un jeu vidéo, c'est bien, mais l'être vraiment, avoir choisi tous ses éléments physiques jusqu'à la couleur de sa peau, la forme de ses oreilles, le nombre de ses doigts de pied, c'est mieux. Surtout si vous pouvez totalement laisser libre court à votre imagination et dessiner la créature de vos rêves, ainsi que ses véhicules, son arme, et jusqu'à certains éléments du décor qui l'aideront dans sa quête.

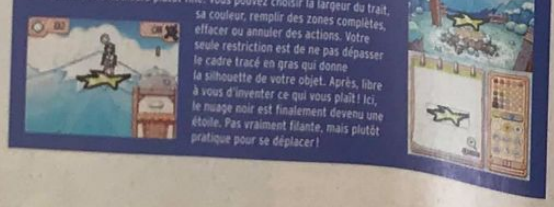
Drawn to Life vous propose tout cela, dans une aventure plutôt orientée plate-forme, aux graphismes mignons et enfantins. Vous y incarnez le Créateur, une sorte d'entité divine capable de donner la vie en dessinant. Vous avez ainsi créé un monde, une forêt et même les Raposas, les habitants de cet univers assez spécial, au tout début du jeu, dans le grand livre de la Création.

Mais ne vous emballez pas pour autant, être un dieu, c'est plus d'obligations que de privilèges. Pour commencer, vous devez sauver les Raposas d'une force obscure et mystérieuse qui a recouvert leur monde de ténèbres. Et pour atteindre ce but, il faut d'abord retrousser ses manches, affûter son stylet et dessiner un héros digne de ce nom. Pas de panique, des patrons sont là pour vous aider, que vous pouvez faire apparaître en transparence ou faire totalement disparaître. Les plus paresseux pourront même donner vie à l'un de ces modèles pour commencer tout de suite à jouer, tandis que les artistes composeront une créature originale. Il faut respecter un cadre, qui permet de différencier les diverses parties du corps du personnage ainsi créé et ses articulations. Une fois le héros prêt à passer à l'action, vous pouvez démarrer l'aventure à proprement parler. Et là, surprise, il n'est pratiquement plus question d'utiliser le stylet, tout juste vous demande-t-on de toucher l'écran tactile à quelques reprises pour déclencher certains événements. Le reste de l'action est orienté plate-forme : on avance, on saute, et on tire sur les ennemis. Il faut récupérer quelques bonus par niveau, et libérer trois Raposas formant une famille et ouvrant une boutique dans le village qui donne accès à d'autres accessoires et divers services classiques de ce genre de jeu. Des petits points sont disséminés dans chaque niveau, ils permettent de dessiner des éléments du jeu, plate-forme en forme de nuage, ressorts, sous-marin. Pour ce dernier ainsi que les différents moyens de locomotion et des éléments clés du jeu, la forme est déjà tracée, et il suffit de la colorier. Si ces phases d'action se révèlent simplistes et faciles, elles sont très bien construites, et le gameplay classique, à la croix directionnelle, particulièrement agréable. Forcément, les joueurs les plus expérimentés se lasseront rapidement de *Drawn to Life*, malgré les gribouillages qu'on peut ajouter à l'action. Les plus jeunes, quant à eux, seront vite happés par l'histoire et l'ambiance sympathiques de ce titre, et la possibilité qui leur est donnée de s'exprimer d'une façon originale pour un jeu vidéo.

PEACHY

LE POUVOIR DU STYLET

Tout au long de l'aventure, vous êtes amené à dessiner divers éléments du décor. Vous pouvez choisir de suivre ou non les indications données pour faire correspondre son apparence avec ses caractéristiques, ou laisser parler votre imaginaire délirant. Les outils de dessin sont assez variés, et la palette des couleurs plutôt fine. Vous pouvez choisir la largeur du trait, sa couleur, remplir des zones complètes, effacer ou annuler des actions. Votre seule restriction est de ne pas dépasser le cadre tracé en gras qui donne la silhouette de votre objet. Après, libre à vous d'inventer ce qui vous plaît ! Ici, le nuage noir est finalement devenu une étoile. Pas vraiment filante, mais plutôt pratique pour se déplacer !



Choisissez la couleur que vous préférez pour la flamme sacrée protectrice du village.

Les flaques noires donnent vie aux ombres, effacez-les à l'aide du stylet !

Libérez les trois Raposas séquestrés dans chaque niveau en tapant sur la cage.

Insérez les pages manquantes du livre de la Création pour ouvrir la porte des nuages.

RÉALISATION	**JOUABILITÉ**
Coloré et rafraîchissant, son identité dépendra beaucoup de vos talents de dessinateur !	À la croix directionnelle comme au stylet, le jeu est vraiment très facile à prendre en main.
SON	**DURÉE DE VIE**
Des thèmes pas très originaux mais agréables, typiques de ce genre de jeu.	Un joli challenge pour les plus jeunes joueurs, qui progresseront néanmoins régulièrement.

L'ambiance bon enfant et le dessin permettent à *Drawn to Life* d'attirer à juste titre un public large. Mais il sera boudé par les joueurs aguerris, qui lui reprocheront sa trop grande simplicité.

12/20

GENRE MINIJEUX NOMBRE DE JOUEURS 1-2 (EN LOCAL)
DÉVELOPPEUR TAITO ÉDITEUR 505 GAMES PRIX 40 €

Un titre vous est donné après chaque épreuve, à vous d'obtenir celui de super-héros !

TURN IT AROUND

VOICI UNE ÉNIÈME COMPILATION DE MINIJEUX DONT LA SPÉCIFICITÉ SE SITUE DANS LE GAMEPLAY : TOUTES LES ÉPREUVES SANS EXCEPTION NÉCESSITENT DE TOURNER !

PLUS
- Héros colorés
- Humour des minijeux
- Gameplay basique

MOINS
- Beaucoup trop répétitif
- Graphismes inégaux
- Crispant !

La DS est la console rêvée pour les minijeux débiles au concept simple. Avant, il fallait appuyer sur A rapidement, alterner A et B encore plus vite, ou bien tourner le stick à la vitesse de la lumière. Maintenant, grâce au stylet et à l'écran tactile, il vous suffit de faire tourner une sorte de roue pour venir à bout de 25 épreuves toutes plus idiotes et insensées les unes que les autres. *Turn it About* se compose de deux modes, pour jouer seul ou contre un adversaire. Vous y enchaînez les minijeux à l'issue desquels vous êtes jugé sur votre prestation : serez-vous un zéro, quelqu'un de normal, ou le maître de la spirale, le héros qui tournicote tout l'univers ? Les graphismes colorés marient étrangement personnages kawaii et salary men ivres morts, dans des situations souvent loufoques et parfois inspirées de la vie de tous les jours de ces employés de bureau japonais. Empêchez-le de tomber dans le métro, gérez les ascenseurs d'un grand bâtiment, servez des sushis à plusieurs clients affamés (un classique celui-là, vous le retrouvez dans toutes les compilations) et, finalement, ramenez-le jusqu'à sa station tout en l'empêchant d'agresser les passants dans la rue. À ces scènes de la vie « courante » s'ajoutent des situations plus farfelues, comme ouvrir un coffre-fort rempli de crevettes frites, ou remporter diverses épreuves sportives. Les minijeux s'enchaînent sans discontinuer, et toujours selon le même schéma. *Turn it About* va vous scotcher quinze minutes, le temps de faire toutes les épreuves, et vous l'abandonnerez dans un coin. C'est dommage pour ceux qui aiment l'humour décalé typiquement japonais.

Tournez les disques pour reconstituer six images dans le temps imparti. Simple et efficace.

PEACHY

RÉALISATION	JOUABILITÉ
SON	DURÉE DE VIE

7/20

Abonnement immédiat
simple et rapide tout en économisant
jusqu'à 50 % !*

*sur le prix de vente en kiosque

mes magazines favoris.fr

l'adresse favorite de vos magazines favoris

21 % D'ÉCONOMIE

47 % D'ÉCONOMIE

50 % D'ÉCONOMIE

47 % D'ÉCONOMIE

43 % D'ÉCONOMIE

47 % D'ÉCONOMIE

50 % D'ÉCONOMIE

31 % D'ÉCONOMIE

ABONNEZ-VOUS et RÉABONNEZ-VOUS EN LIGNE à VOS MAGAZINES FAVORIS

MYSIMS

LE BONHEUR, C'EST LE BUT SUPRÊME DES SIMS. EN PARTICULIER DANS *MYSIMS* DS, LE JEU OÙ IL FAUT RENDRE LE SOURIRE À CES PERSONNAGES MIGNONS ET UN BRIN DÉPRESSIFS.

PLUS
- Un jeu trop mignon
- Variété des activités
- On se fait des potes

MOINS
- Manque de caractère
- Multi limité à l'échange
- Pas de mode online

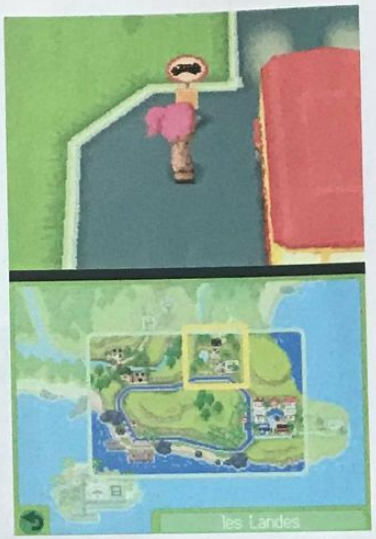
Avant, les Sims rêvaient d'argent, de réussite sociale et sentimentale. De vivre une vie bien remplie avant de retourner au grand pixel originel. Mais aujourd'hui, les Sims débarquent sur DS, et ils sont bien décidés à changer leur mode de vie. À présent, ils vont faire le bonheur de leurs voisins commerçants et des touristes qui visiteront leur île. Et si l'euphorie fait dépenser à ces derniers quelques simflouzes, qui s'en plaindra? Dans *MySims*, sur DS, vous incarnez un jeune Sims fraîchement débarqué dans une ancienne station balnéaire. Vous êtes à peine arrivé que le maire vous informe de la situation catastrophique de la ville: les touristes l'ont désertée et ses habitants sont déprimés. C'est à vous de leur redonner le sourire et de faire revenir les Sims. Bien sûr, vous acceptez et vous attelez à la tâche. Les requêtes

Parlez aux Sims qui vous donnent des épreuves, ils vous alguilleront.

Vous pouvez décorer les landes comme bon vous semble: parasols, parterres de fleurs...

pleuvent et, rapidement, le maire vous charge officiellement de veiller au bien-être des touristes qui commencent à revenir. Entre minijeux et discussions enflammées, votre séjour risque d'être très chargé. Prenez possession de votre maison, à l'est du centre ville, et reposez vous, car dès demain matin, on vous fait découvrir tout ce que recèle l'univers de *MySims* DS. Vous avez bien dormi? Ici, chaque jour est divisé en quatre périodes: le matin, l'après-midi, le soir et la nuit. À chaque heure son activité, et les différents commerces n'ouvrent que pour des périodes définies. De la même façon, vous pourrez retrouver

La carte vous indique les boutiques ouvertes ou fermées, et aussi où se trouvent vos amis.



Prendre le bus vous coûtera 10 simflouzes mais vous fera gagner du temps.

les commerçants dont les boutiques seront fermées à d'autres endroits de l'île, selon le moment de la journée. Le matin, c'est Amélie, la fleuriste, et le pâtissier qui vous accueilleront. La première vous propose vite un premier minijeu, qui vous initie à la principale activité de votre séjour. En effet, votre île regorge de petites épreuves aux buts variés: attirer plus de clients, vous faire gagner de l'argent ou vous permettre de remporter des petits présents à offrir aux autres Sims.

SOYEZ DIPLOMATE!

Chaque jour, faites le tour de l'île pour prendre des nouvelles de ses habitants. Mais ils sont souvent de mauvaise humeur, et c'est à vous de les calmer. Lorsque vous entamez une discussion, la jauge de bonheur de votre interlocuteur apparaît. Pour la remplir de bonheur dans le temps imparti, sélectionnez la bonne action parmi les trois proposées à l'écran, sous forme de pictogramme. Une petite animation vous montre alors le résultat de votre tentative. Si le Sims est en colère, pleurez. S'il est déprimé, malmenez-le un peu. S'il est très heureux, riez. Petit à petit, vous apprendrez à utiliser la bonne expression au bon moment, en vous aidant de la musique et des expressions de votre interlocuteur.

Vous venez à peine d'arriver, et Nicolas, le policier, est très en colère, il va falloir sortir le grand jeu pour espérer le calmer...

Vous avez bien fait de choisir de pleurer! Grâce aux larmes de crocodile qui roulent sur vos joues, Nicolas se calme un peu...

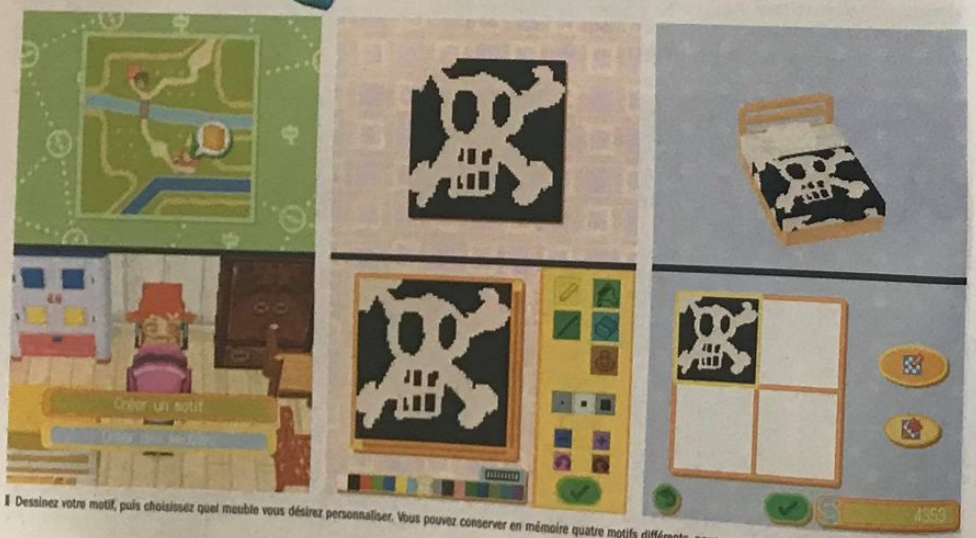
Cette animation marque votre victoire. Peachy calme le colérique Nicolas, et l'affaire est réglée. Mission accomplie!

Lorsque vous rendez suffisamment de Sims heureux, de nouveaux touristes arrivent en ville. Ils vous réserveront de belles surprises.

PHOTO !

Vous pouvez prendre des photos pour les touristes ou pour vous-même, et en conserver trois sur vous. Le système est basique mais amusant.

Ces objets, représentés par des paquets-cadeaux sont très utiles lorsque vous vous adressez aux touristes. Toujours de mauvaise humeur, vos visiteurs n'ont que faire de la beauté du paysage. Et il va falloir les calmer avant qu'ils ne créent une mauvaise réputation à votre ville. Commencez par leur offrir un petit quelque chose en gage de votre bonne foi, ce qui va vous aider à remplir la jauge de bonheur de votre interlocuteur. Chaque Sims en possède une. Si celles des touristes sont faciles à compléter et n'apparaissent que lorsque que vous engagez la discussion, celles de vos amis commerçants sont consultables dans le menu et nécessiteront des efforts et de l'attention avant d'arriver à leur maximum. C'est le deuxième aspect important de votre aventure, puisque du bonheur de vos potes dépend votre progression. Ce premier petit tour en ville terminé, un carillon vous indique que c'est déjà l'après-midi. Heureusement, et contrairement aux précédents titres de la série, vous n'avez plus à gérer les besoin de votre Sims. Pas besoin, donc, de faire une pause déjeuner ou de passer au petit coin, vous pouvez vous rendre directement dans les landes, ou continuer de traîner dans les boutiques qui viennent d'ouvrir. En vous dirigeant vers la station de bus, vous découvrez que l'univers de *MySims* DS est divisé en six zones qui offrent chacune des activités distinctes : le centre-ville regorge de boutiques, les landes sont l'endroit rêvé pour pratiquer diverses activités sportives ou exprimer vos talents de paysagistes. La forêt, quant à elle, va bientôt accueillir un nouveau garde forestier qui vous enseignera à attirer les animaux, pour le plus grand bonheur de la petite Sophie, qui y tient une boutique de meubles. Plus tard, vous pourrez vous rendre dans les montagnes qui regorgent de trésors, ou sur une seconde île, repaire des fêtards, avec son casino et sa boîte de nuit. Mais ce n'est pas encore le moment. Les activités et les zones se débloquent petit à petit, vous laissant le temps de profiter de chacune d'elle et de comprendre les mécanismes de jeu. Lorsque vous avez accompli un certain nombre de tâches, la ville gagne une étoile supplémentaire. Il y en a cinq au total à obtenir, et chacune change un peu l'apparence de votre environnement. À ce moment, vous passez à la journée suivante, et de nouvelles zones sont disponibles. *MySims* est un jeu qui sait prendre son temps sans frustrer ses plus jeunes joueurs, et ses différents niveaux son relativement faciles à atteindre. Il suffit de parler régulièrement aux autres Sims et de s'adonner aux activités variées qui sont proposées pour atteindre les différents paliers. Les meubles, vêtements et accessoires à collectionner sont au rendez-vous, même s'ils prennent dans ce titre moins d'importance, du fait que vous passerez très peu de temps dans votre maison. Stylet oblige, vous pourrez débloquer plus tard dans l'aventure deux ateliers de création de motifs, semblables à celui d'*Animal Crossing*, le jeu de simulation star de la DS. Si *MySims* a bien compris la leçon en offrant beaucoup plus d'activités et de centrés d'intérêt que son prédécesseur, il n'arrive pas encore à développer une atmosphère aussi originale. Sans doute manque-t-il encore un peu de profondeur dans les liens que vous développez avec les Sims, encore bien trop limités. Un point sur lequel on pourrait espérer une amélioration, tout en savourant la variété de ce séjour au bord de la mer. **PEACHY**



Dessinez votre motif, puis choisissez quel meuble vous désirez personnaliser. Vous pouvez conserver en mémoire quatre motifs différents, pour une maison du meilleur goût...

TROP MIMI !

MySims est sans doute le plus mignon de tous les opus des *Sims*. Le look très manga des personnages n'y est sûrement pas pour rien. Vous pouvez, à tout moment du jeu, changer vos vêtements mais aussi votre coupe de cheveux. Ainsi, vous n'êtes jamais lassé ni dépareillé. Un aspect particulièrement important dans ce genre de titre !

Pratiquez le parapente pour obtenir un bon score, et encouragez les autres Sims à en faire.

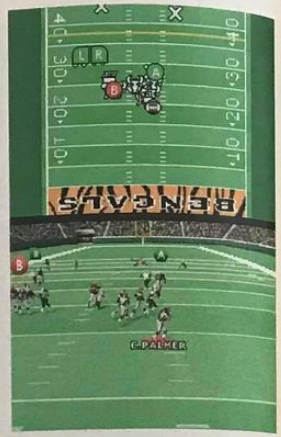
Dormir vous permet de passer au choix un, deux ou trois quarts de journée.

RÉALISATION	JOUABILITÉ
Les graphismes sont réussis, et il y a un bon équilibre entre épreuves et relationnel.	Le titre se joue exclusivement au stylet pour notre plus grand bonheur, c'est fluide et intuitif !
SON	**DURÉE DE VIE**
Les mélodies entraînantes et mignonnes collent bien au look très japonais (« kawaï ») de ce titre.	Les mini-jeux, variés, et le développement progressif du jeu promettent de longues heures d'amusement.

Un excellent titre pour tous les amoureux de simulations amusantes et prenantes, qui veulent avoir de longues heures de jeu devant eux. On regrettera juste que les personnages soient si peu attachants.

16/20

GENRE SPORTS NOMBRE DE JOUEURS 1-2 (LOCAL) + 2 (EN LIGNE)
DÉVELOPPEUR TIBURON ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS PRIX 40 €



Avec ce code couleur, vous saurez en un clin d'œil si votre receveur est marqué ou non.

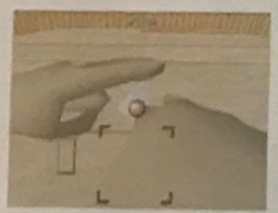
MADDEN NFL 08

COMME CHAQUE ANNÉE À LA MÊME ÉPOQUE, LA DÉFERLANTE *MADDEN NFL* INONDE L'ENSEMBLE DES CONSOLES DU MARCHÉ, Y COMPRIS, BIEN ÉVIDEMMENT, LA PETITE DS.

PLUS
- Nombreux modes
- Personnalisation
- Les licences NFL

MOINS
- Bugs graphiques
- Tactile anecdotique
- Passes imprécises

Cette année encore, la simulation de football américain d'Electronic Arts sort sur la petite tactile de Nintendo. Fort logiquement baptisé *Madden NFL 08*, le titre nous proposera de prendre en main le destin d'une équipe de la fameuse ligue américaine au cours de l'année 2007-2008. Bien entendu, le but est d'emmener votre franchise au mythique SuperBall et d'instaurer votre suprématie dans la durée. Pour les quelques fans de ce sport peu médiatisé dans l'Hexagone, cette version DS arrive à point nommé pour assouvir des fantasmes de destin de stars de la NFL, dans le métro ou le bus, en allant au lycée, ou dans le train lors d'un quelconque déplacement d'affaires ou d'agrément. Doté de nombreux modes, et même d'un minijeu de football de table où le ballon est matérialisé par un bout de papier plié, ce nouveau millésime ne manque pas de richesses. Techniquement, la réalisation est tout aussi léchée avec une modélisation des joueurs très agréable et de nombreuses animations détaillées. Malheureusement, question maniabilité, quelques couacs assez ennuyeux sont à noter sur *Madden NFL 08*. Même si c'est loin d'être ce qui gêne le plus, l'écran tactile est peu utilisé, seulement dans la sélection des tactiques de jeu ou le déclenchement d'un audible. Dans le jeu à la course, l'ensemble fonctionne plutôt bien. Un bouton pour pivoter, un autre pour plonger, les boutons de tranche pour faire des feintes de corps, il faut reconnaître que c'est efficace. Le souci vient surtout du calibrage du jeu de passes, où nombre de ballons finiront leur course à cent lieues de là où vous souhaitiez les voir se diriger. La longue méthode d'apprentissage avant de parvenir à trouver le bon timing pour lancer son ballon va totalement à l'encontre de la spontanéité qui devrait être de mise dans ce type de jeu. Ajoutez à cela quelques bugs, notamment de collision, et vous obtenez un jeu sympathique, mais qui aurait mérité une bien meilleure attention sur ses fonctionnements de jeu. FYLODINDON



Avec ce minijeu, vous toucherez du doigt le rêve américain, à l'aide d'un pliage en papier.

Le camp d'entraînement sert à vous perfectionner et à augmenter les caractéristiques de vos joueurs.

Profitez de la voie ouverte par vos bloqueurs pour tenter une percée vers la zone d'en-but adverse.

RÉALISATION
Quelques bugs par-ci par-là, mais rien qui n'entache sérieusement la maîtrise technique de cette version.

SON
Que ce soit pour les bruitages ou pour la musique, l'ambiance sonore est plutôt convaincante.

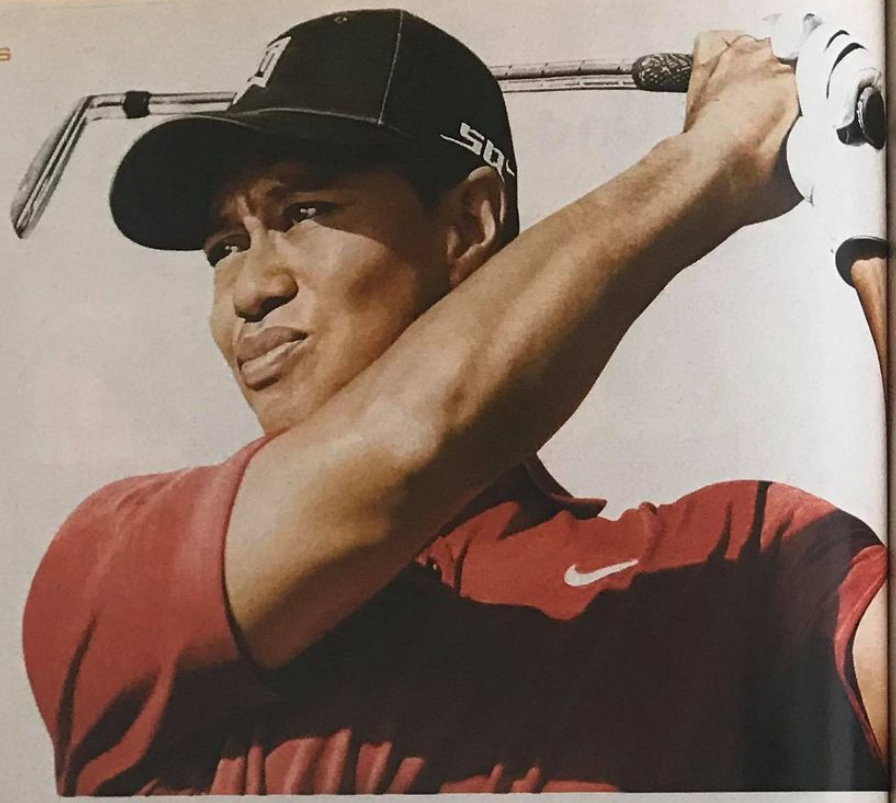
JOUABILITÉ
La maniabilité est bien pensée, excepté l'écran tactile, sous-exploité, et le jeu de passes mal calibré.

DURÉE DE VIE
De nombreux modes de jeu, un solo ou à plusieurs et une bonne marge de progression.

Loin d'avoir le panache de ses homologues sur consoles de salon, cette version DS saura contenter les fans mais décontera le joueur moins exalté. La faute à quelques errances graphiques et à une maniabilité souvent capricieuse.

11 /20

EN CADEAU
Un double poster géant



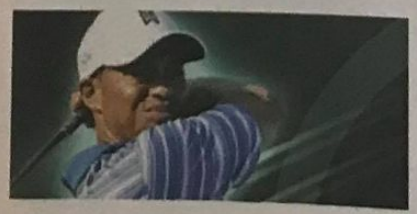
TIGER WOODS PGA TOUR 08

CE DEUXIÈME VOLET DE *TIGER WOODS* AURAIT PU ÊTRE UN CHEF-D'ŒUVRE. MALHEUREUSEMENT, IL CRAQUE SOUS LA PRESSION. À L'APPROCHE DU DRAPEAU SI CONVOITÉ.

PLUS
- Les défis Tiger
- La durée de vie
- Le graphisme

MOINS
- La joie du public
- Le putting imprécis
- Les rares bugs graphiques

Le jeu propose un gameplay classique, mais cela ne rend pas pour autant le putting plus précis.

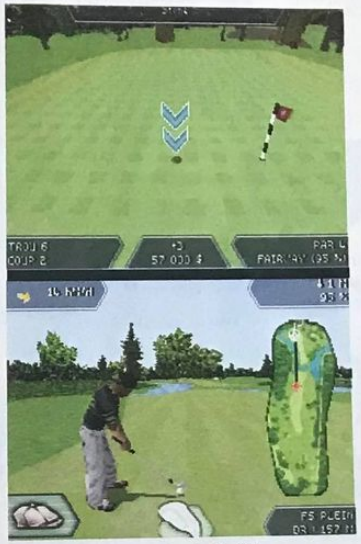


Deux ans après un premier épisode remarqué, Tiger Woods revient sur les fairways de la DS avec les griffes plus acérées que jamais. C'est du moins l'idée que l'on s'en fait lorsque l'on s'essaye au nouveau swing dynamique, complètement repensé. Exit la jauge en « U », place à un swing basé sur un balancement vertical qui offre un meilleur contrôle de la balle, que ce soit lors des drives ou dans le jeu court. Avec également une meilleure gestion des effets de fade et de draw, on place la balle pratiquement où l'on veut sur le fairway ou sur le green. Cependant, une fois que l'on y est, le tableau idyllique jusqu'alors laisse place à la perplexité. Trop court ou trop long, il n'y a pas de juste milieu pour rentrer la balle en un putt. C'est vrai lorsque l'on est loin du drapeau (c'est même un peu logique), mais lorsqu'on est à moins de 10 pieds, c'est rageant. En revanche, à distance intermédiaire (10-15 pieds), le putt unique est possible. Par conséquent, il faut composer avec ce défaut et utiliser la précision des approches pour placer la balle ni trop loin ni trop près du trou. Bref, on nage en plein paradoxe, puisque l'essence même du golf réside dans la qualité des approches pour enchaîner sur un putt pépère. Le jeu propose bien une alternative permettant d'opter pour un gameplay à la *Mario Golf* avec son système de jauge horizontale et trois pressions de boutons, mais cela ne règle en rien le problème lié au dosage de la puissance du putting. Si l'on parvient à passer outre ce défaut de taille, on peut alors se lancer à l'attaque de la cinquantaine de défis Tiger, des challenges techniques assez prenants. Ils consistent à réaliser des putts, des approches, des drives mais aussi à disputer des parties en Stroke Play, Matchplay, Stabbleford, Skins Games, etc., et même à vous mesurer en duel avec la crème de la PGA. Contrairement à la version Wii, où il est nécessaire de développer ses caractéristiques, vous disposez, ici, d'un potentiel de champion dès le début. Vous pouvez donc, à tout moment, décider de vous lancer dans le monstrueux mode PGA Tour qui se déroule sur plusieurs années et enchaîner des tournois à n'en plus finir. *PGA Tour 08* met également l'accent sur la convivialité en proposant un multijoueur très fourni, pour jouer jusqu'à quatre en local ou via le Nintendo Wi-Fi Connexion. Bref, comme d'habitude, *Tiger Wood PGA Tour 08* renferme un contenu très dense, qui ravira les amateurs de petites balles blanches. Il faudra néanmoins réussir à pardonner les rares (mais vraiment hideux) bugs de textures, ainsi que les errements du putting, puisque c'est souvent dans la maîtrise de ce type de coup que réside la victoire. **STONEHENGE**

L'ART DU SWING

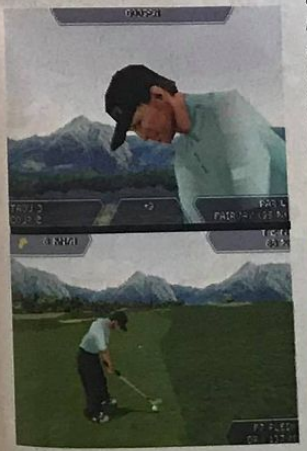
Electronic Arts a complètement révisé le système de swing qui s'était pourtant montré assez convaincant dans le premier épisode DS. Cette fois, le swing, toujours dynamique, est basé sur une jauge verticale. Et, tout bien considéré, on y gagne au change ; sur le jeu long, tout du moins.

Pour sortir d'un bunker, il est nécessaire de taper beaucoup plus fort que depuis le fairway.

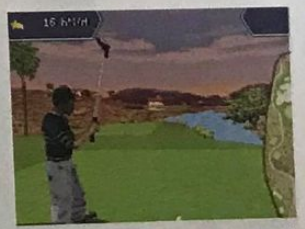


Le vent a une incidence sur le vol de la balle. En cas de bourrasque, modifiez l'angle de visée.

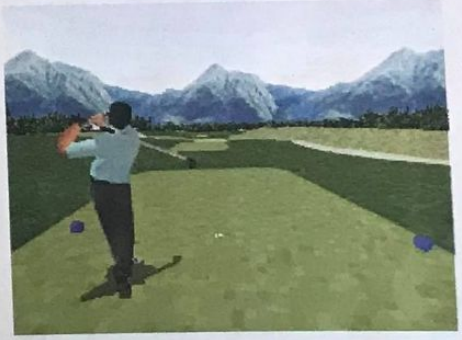
Le putting est imprécis. C'est fâcheux, sachant que c'est cet aspect qui permet de réaliser de bons scores.



La modélisation des golfeurs, en particulier les visages, est elle aussi criante de réalisme.



Tiger Woods Tour 08 propose une large diversité de parcours, dont un dans le désert du Nevada.



L'animation des golfeurs est en tout point remarquable, quel que soit le type de coup réalisé.

RÉALISATION
Graphiquement, le jeu tient la route malgré quelques petits bugs très ponctuels.

JOUABILITÉ
Tout n'est pas parfait, cependant, le swing dynamique au stylet est mieux que dans le précédent volet.

SON
Pas terrible. Pas de bruits d'ambiance hormis le public qui evoque un stade en délire après un but.

DURÉE DE VIE
Défi Tiger, parties solo et multijoueur en diverses configurations, il y a vraiment de quoi faire.

Malgré le putting que l'on peut qualifier de défaillant, *Tiger Woods PGA Tour 08* est très plaisant à jouer, que ce soit en solo ou en multijoueur. En outre, il possède une durée de vie astronomique avec le mode PGA Tour.

14/20

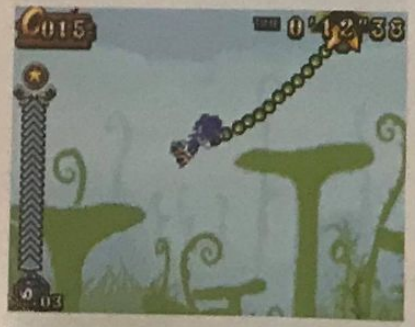
SONIC RUSH ADVENTURE

LORSQU'IL CHAUSSE SES BOTTINES ROUGES, C'EST RAREMENT POUR ALLER ACHETER LE PAIN. LUI, C'EST SONIC, UN HÉRISSON SUPER SPEED QUI NE MANQUE PAS DE PIQUANT.

PLUS
- Speed comme un Sonic
- Niveaux variés
- Boss impressionnants

MOINS
- Il faut refaire les niveaux
- Aucune difficulté
- Un peu classique

▌À chaque véhicule sa spécialité : scooter des mers rapide, aéroglisseur naviguant en eau peu profonde...



▌Les niveaux sont tellement grands que l'on peut refaire plusieurs fois la même zone sans passer par les mêmes endroits. De quoi éviter la monotonie.

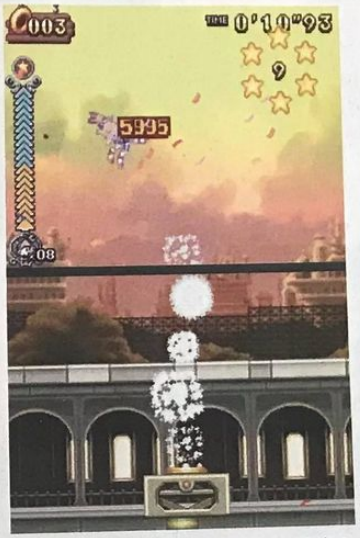
Sonic a connu une période de vaches maigres ces dernières années. Il le cherchait un peu aussi, vu que ses dernières apparitions n'avaient rien de transcendant… Heureusement, *Sonic Rush* venait remettre les pendules à l'heure et nous rappeler que l'animal était capable de tenir tête à Mario, lorsque Sega et Nintendo étaient encore concurrents. Allait-il replonger dans les méandres de la banalité ou parviendrait-il à faire aussi bien pour cette suite ? La question ne s'est posée que cinq minutes à la rédaction. Les heures qui suivirent ne furent qu'action et grands moments de plate-forme. Cette fois-ci, Sonic et Tails échouent sur une île. Leur seul moyen de rentrer chez eux va être d'explorer les environs à la recherche de matériaux, et de fabriquer une embarcation digne de ce nom. Notez qu'il s'agit de la dimension « aventure » du titre. Comme nous allons le voir un peu plus loin, *Sonic Rush Adventure* est avant tout un jeu de plate-forme, mais la collecte est un élément primordial pour progresser. En fonction du temps que vous mettez à terminer un niveau, vous recevez plus ou moins de matériaux, comme différents types de pierres ou du métal, qui vous permettent de construire différents véhicules. Un scooter des mers, un bateau, un aéroglisseur, chaque engin a ses caractéristiques et vous permet d'atteindre des lopins de terre inaccessibles autrement. Ils offrent aussi leur propre jouabilité et apportent un peu de variété lorsqu'il s'agit de se rendre d'une zone à l'autre. Les coûts de construction explosant sur la fin, il faut refaire plusieurs fois les mêmes niveaux, ce qui peut lasser. Au final, l'appellation « aventure » du titre est un peu galvaudée, vu que la liberté offerte est assez réduite, mais ce n'est pas vraiment un défaut, juste une voie que Sega n'a pas explorée jusqu'au bout. Et puis question plate-forme, les nouvelles aventures de Sonic ont un mordant rare sur DS. Le jeu aurait pu être plus beau, et il n'est pas toujours évident de savoir où l'on va à cause de la vitesse à laquelle défile l'action, mais il est super dynamique et respire la fraîcheur. Chemins tordus, tremplins, rampes de vitesse, les niveaux regorgent d'éléments qui vous propulsent à une vitesse ahurissante. Dans les airs, vous pouvez réaliser des acrobaties, ce qui empêche les temps morts, et remplit une jauge de turbo permettant d'aller encore plus vite et de détruire certains obstacles. Rajoutez à cela des boss de fin de niveau charismatiques, la possibilité d'incarner Sonic ou la redoutable Blaze, qui apporte de nouvelles sensations, ainsi que des séquences en trois dimensions qui assurent spectacle et diversité, et même un mode duel à deux joueurs en game sharing. Vous comprendrez pourquoi *Sonic Rush Adventure* est supérieur à son prédécesseur. Les évolutions graphiques ne sont guère perceptibles, ce titre surprend plus qu'il n'innove réellement, mais sa cadence est telle qu'il est facile de se laisser enivrer. Un bon jeu de plate-forme qui a toute sa place dans votre ludothèque.

ZEBEUYEK

DES BOSS MAIS PEU DE PLAIES

Les affrontements contre les boss de chaque île sont un grand moment. Ils ne sont pas très difficiles à battre, mais il vous faudra quand même les observer un peu afin de trouver la technique à utiliser pour les vaincre. Une sorte de poulpe mécanique dont il faut éviter les tentacules, un tyrannosaure-robot qui tente de vous écraser avec sa tête ou de vous mordre, un pirate qui n'hésitera pas à faire jaillir des colonnes de feu afin de vous déstabiliser, ces derniers sont particulièrement bien animés et disposent d'attaques spectaculaires. Un mode vous demande même de les battre rapidement pour débloquer des bonus.

▌Sonic utilise le décor dès qu'il le peut pour aller plus vite ou accéder à de nouvelles zones.



▌Plus vous enchaînez les acrobaties en l'air, et plus votre jauge de turbo se remplit rapidement.

▌Votre île est bien vide au début du jeu, mais elle accueille progressivement personnages et objets.

▌Une fois votre itinéraire tracé au stylet, vous devez encore conduire votre véhicule à bon port.

▌Les séquences en 3D succèdent aux passages en 2D sans transition. Déroutant mais plaisant.

RÉALISATION
Les combats contre les boss sont impressionnants. Le reste du jeu l'est un peu moins.

JOUABILITÉ
Seul réel problème : la difficulté d'anticiper. Mais c'est un défaut récurrent dans la série.

SON
Bruitages sympas, musiques standard, la bande-son est sans génie mais reste efficace.

DURÉE DE VIE
Aucune grosse difficulté, si ce n'est celle de devoir refaire certains niveaux plusieurs fois.

Sonic Rush Adventure est le jeu de plate-forme de la rentrée. Son punch et sa variété font oublier son manque d'innovations et sa réalisation un brin faiblarde. Neuf ou d'occasion, vous ferez une bonne affaire.

15/20

DONKEY KONG : JUNGLE CLIMBER

ÇA BALANCE POUR DONKEY. ET IL COMPTE BIEN LE FAIRE SAVOIR DANS UN *JUNGLE CLIMBER* QUI CORRIGE QUELQUES ERREURS DU PRÉCÉDENT VOLET SUR GBA. UN JEU À CROQUER PAR LES DEUX BOUTS.

PLUS
- Jouabilité originale
- Les minijeux
- Ambiance estivale

MOINS
- Similaire à *King of Swing* sur GBA
- Assez facile
- Niveaux courts

Sorti trop tard, pas assez long, graphiquement moyen, allez savoir pourquoi, mais *DK: King of Swing* n'a pas eu droit à la couverture médiatique qu'il méritait. Certes, il ne s'agissait pas d'une révolution, mais là où tant d'autres ne font que singer l'inimitable Mario, notre gorille faisait au moins l'effort de repenser le genre pour apporter son lot de sensations différentes. Si *Jungle Climber* n'est plus aussi surprenant au niveau de la jouabilité, il n'en demeure pas moins un bon jeu de plate-forme et se révèle plus abouti qu'auparavant. À l'instar de *King of Swing*, *Jungle Climber* change des productions ordinaires en vous permettant de déplacer votre personnage sans avoir à utiliser la croix de direction. Cela reste néanmoins possible pour ceux qui auraient du mal à se défaire de leurs vieux réflexes, mais vous pouvez parfaitement jouer en utilisant seulement trois boutons. L pour gérer le bras gauche de votre singe, R pour le bras droit, A pour sauter… Oui, ça fait peu, cependant, pas besoin de plus. En effet, le challenge tient, ici, davantage de l'escalade que de la plate-forme au sens traditionnel du terme. Ainsi, rien ne sert de courir pour franchir un trou trop volumineux. Pour avoir de l'élan, vous devez obligatoirement vous servir de vos bras. Tourner autour d'un objet pour prendre une impulsion plus forte, s'accrocher à l'extrémité d'une roue géante pour la faire tourner, se déplacer comme un lézard à la verticale en appuyant successivement sur L et R, autant de façons de progresser inédites, qui donnent la banane. Pour l'accompagner dans sa collecte des bananes d'or, notre gorille peut compter sur l'ami Diddy Kong, qui sommeille dans certains tonneaux. Une fois celui-ci à vos côtés, vous pouvez le projeter afin d'éliminer des adversaires trop éloignés ou de détruire les parois les plus fragiles. Lorsque vous ramassez une plume, vos pongidés en prennent une chacun, et peuvent voler en battant des bras avec L (pour le bras de Donkey) et R (pour celui de Diddy). Les deux animaux n'étant pas du même gabarit, ils n'agitent pas leurs membres avec la même vitesse, ce qui complique la tâche pour monter à la verticale, mais rend l'option plutôt rigolote à utiliser. Les interactions avec les décors sont plus nombreuses, les niveaux occupent les deux écrans de la console pour deux fois plus de plaisir et d'exploration, les graphismes sont autrement plus réussis que sur GBA. Bref, il y a vraiment moyen de s'éclater.

Et si vous vous lassez, vous pouvez toujours vous tourner vers les minijeux proposés et vous changer les idées en sautant par-dessus des rondins ou en jonglant avec des bananes. Les niveaux restent courts tant que vous ne cherchez pas à récupérer toutes les bananes et les lettres cachées, mais le jeu ne perd jamais en intensité et divertira les plus blasés. Il ne frôle pas la perfection comme Mario, il n'est pas aussi speed qu'un célèbre hérisson bleu, mais Donkey démontre que tout n'a pas été fait en matière de jeux de plate-forme. Et rien que pour ça…

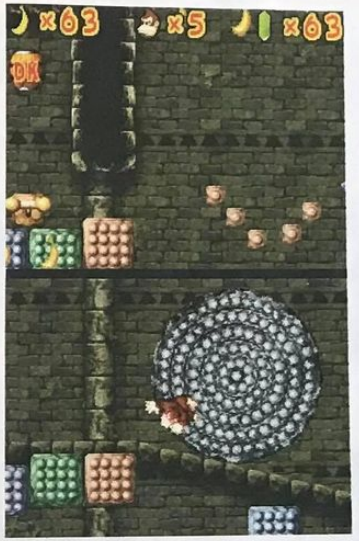
ZEBEUYEK

COUP À PRENDRE

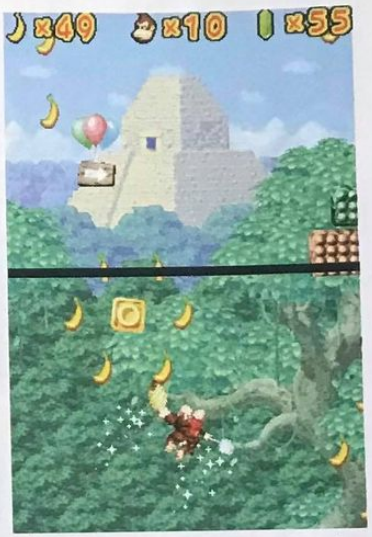
Comme le veut la tradition dans de nombreux jeux vidéo, chaque monde est gardé par une vile créature prête à tout pour conserver la banane d'or qu'elle détient. Pour les vaincre, le secret tient en deux mots : observation et action. Sous-marin, monstre géant ou tête protégée par des épées, vos ennemis ne dévoilent pas leur faiblesse tout de suite, d'où la nécessité de les observer. Reste ensuite à les attaquer à coups de Diddy Kong ou en leur sautant dessus. Les premiers boss ne vous poseront aucun problème et sont on ne peut plus classiques, néanmoins, le challenge se corse légèrement au fur et à mesure que vous progressez.

Armé d'un marteau, Diddy détruit les blocs de pierre et les monstres qui traînent dans le coin.

Vous serez amené à discuter avec des personnages bien connus des fans de la série.



Le brouillard vous oblige à regarder votre carte sur l'écran inférieur pour savoir où vous accrocher.



Recréez le mot « Kong » en récupérant les lettres dispersées dans les niveaux pour débloquer des bonus.

Dans ce monde parallèle, il faut faire attention, non seulement à Donkey, mais aussi à son reflet sur l'écran du haut.

Vous aimez la compétition ? Essayez donc de faire un bon score sur les six minijeux et envoyez-les-nous !

RÉALISATION	JOUABILITÉ
SON	DURÉE DE VIE

16/20

GENRE MINIJEUX CULINAIRES **NOMBRE DE JOUEURS** 1
DÉVELOPPEUR MTO INC. **ÉDITEUR** UBISOFT **PRIX** 40 €

La première étape consiste toujours à choisir les ingrédients dans le réfrigérateur.

Couper, mélanger, faire bouillir... les différentes actions sont un peu répétitives.

LÉA PASSION CUISINE

LÉA PASSION CUISINE FAIT PARTIE DE LA GAMME DE JEUX D'UBISOFT DESTINÉS À UN PUBLIC DE PETITES FILLES. LA PRISE EN MAIN TRÈS SIMPLE ET LE GENTIL SCÉNARIO EN SONT LA PREUVE.

PLUS
- Gameplay simplifié
- Un vrai scénario
- Des conseils d'hygiène

MOINS
- Les actions se répètent
- Scénario un peu niais
- Look un peu cheap

A priori, la cuisine fait partie des centres d'intérêt des petites filles de moins de douze ans. Elles incarneront donc sûrement avec plaisir Léa, qui a promis à son papa de lui préparer un bon plat pour son retour de voyage d'affaires. Elle est aidée dans sa tâche par ses peluches enchantées et un professeur de cuisine tout droit sorti d'un restaurant chinois. Ce titre sans grande envergure, aux graphismes ni très beaux ni très originaux, propose différents minijeux sous forme de recettes de cuisine. Si cette partie de l'aventure est plutôt légère et réduite à quelques étapes simplissimes, on appréciera les conseils d'hygiène et de sécurité, la possibilité de choisir son service pour présenter ses plats, et les accessoires permettant de changer la décoration de la cuisine. L'autre aspect de *Léa Passion Cuisine*, plus orienté aventure, consiste à se promener dans différents lieux et à rencontrer les personnages qui viendront tour à tour l'aider ou menacer de dévoiler son secret. Cette mini-intrigue est le seul élément original qui empêche de taxer ce jeu d'ersatz de *Cooking Mama*, la simulation de cuisine phare de la DS. Le titre s'adresse à des novices du jeu vidéo, pour qui il constitue une approche originale, en douceur, mais il ne satisfera pas les joueurs plus expérimentés, même parmi les fillettes accros aux simulations de leurs loisirs favoris. Ce petit jeu sans prétention ne casse pas trois pattes à un canard, sans être vraiment mauvais. PEACHY

Il est possible de customiser la cuisine. Ici, un nouveau liquide vaisselle...

Lorsque Léa se promène, elle rencontre d'autres personnages, comme l'étrange Limona.

Lorsque le plat est terminé, il faut mettre la table. Choisissez votre style préféré.

RÉALISATION	Visuellement tout à fait honnête, mais les graphismes manquent cruellement de personnalité.
JOUABILITÉ	La maniabilité est adaptée aux joueurs de tout âge. Cuisiner au stylet est toujours un plaisir !
SON	Bruitages de base et petite musique sans grand intérêt, que l'on oublie très vite.
DURÉE DE VIE	Le jeu n'est pas assez abouti et même les plus jeunes joueuses fouront par s'en lasser.

Tout comme *Léa Passion Vétérinaire*, *Léa Passion Cuisine* se destine avant tout aux fillettes qui découvrent le jeu vidéo. Ce titre ne les passionnera cependant qu'un temps.

11 /20

Il est possible de faire appel à un bombardier, mais attention aux alliés dans la zone.

GENRE ACTION/STRATÉGIE **NOMBRE DE JOUEURS** 1-8 (LOCAL)
DÉVELOPPEUR ODENIS STUDIO **ÉDITEUR** SECRET TASH GAMES **PRIX** 40 €

GLORY DAYS 2 : BROTHERHOOD OF MEN

EN SUIVANT LES TRACES D'*ADVANCE WARS*, *GLORY DAYS 2* ARRIVE À POINT NOMMÉ POUR TENTER DE CONSOLER LES FANS DE STRATÉGIE, ORPHELINS DE CE TYPE DE JEU SUR DS.

PLUS
- Dimension tactique
- Multi à huit
- Réalisation soignée

MOINS
- Maniabilité tactile
- Un peu court
- Wi-Fi non supporté

D'emblée, *Glory Days 2* nous fait penser à *Advance Wars*. On y trouve de nombreuses similitudes esthétiques comme le design des unités ou la vision quasi enfantine de la guerre. Certes, la représentation du champ de bataille s'inscrit presque à l'opposé de ce qui se faisait dans le titre d'Intelligent Systems, mais son influence est omniprésente. Dans le même ordre d'idées, la collection des bâtiments pour améliorer sa productivité est aussi à l'ordre du jour. Ici, il s'agit de contrôler les bunkers disséminés sur la carte, dans le but d'engendrer un maximum d'argent pour la création d'unités. Bien sûr, l'intérêt des combats se portera sur ces fameux bunkers, qu'il faudra bombarder pour en éliminer les occupants avant de pouvoir investir les lieux. Toute la stratégie réside dans le fait que le champ de bataille se dessine sur un plan horizontal, avec les bases à chacune de ses extrémités. Prenant en compte la vitesse de déplacement de chaque unité, sa force de frappe et le fait que seule l'infanterie peut s'installer dans un bunker, l'ordre dans lequel vous allez les créer sera alors prépondérant. Mais vous ne dirigerez pas ces unités, car, dans *Glory Days*, vous incarnez un pilote de l'armée de l'air. À bord d'un avion ou d'un hélicoptère, vous aurez la lourde tâche de freiner la progression ennemie, de protéger vos unités et de bombarder les bunkers occupés. Pour cela, vous déplacerez votre engin à la manière d'un shoot'em up à l'ancienne, à scrolling horizontal. Cependant, votre arsenal limité vous obligera à d'incessants allers/retours vers votre base pour faire le plein de munitions et réparer les éventuels dégâts. Même si la comparaison était inévitable, *Glory Days 2* n'effleure pas la qualité d'un *Advance Wars*. Sa faible maniabilité et ses allers-retours forcés plombent son intérêt, et l'enthousiasme des débuts cède la place à la monotonie. C'est dommage. FYLODINDON

Certains niveaux seront envahis par des civils que vous devrez évacuer par hélicoptère. Évitez également de tirer sur les ambulances.

RÉALISATION	Réalisation soignée, agrémentée de nombreux effets d'explosions ou de conditions climatiques.
JOUABILITÉ	Au dire vous/bandeau, c'est déjà très compliqué, mais ce stylet, ça devient carrément indigeste.
SON	Bruitages variés sur fonds bonne facture avec des effets et des musiques qui contribuent à l'ambiance.
DURÉE DE VIE	Solo un peu court, trois fois par à huit, optimal d'y jouer. Dommage que le Wi-Fi ne soit pas supporté.

Bourré de bonnes idées, visuellement agréable et offrant un peu de sang neuf à la DS, *Glory Days 2* aurait mérité mieux. Malheureusement, le titre accumule trop de petits défauts qui finissent par briser l'enthousiasme du joueur.

13 /20

TOUJOURS SUR DS

PLUS DE 100 JEUX EN STOCK, ET LA LUDOTHÈQUE N'EST PAS EN PASSE DE SE TARIR! VOICI DONC LE COMPTE-RENDU DES TESTS DS DEPUIS NOTRE PREMIER NUMÉRO… HISTOIRE DE NE PAS VOUS TROMPER!

16/20

42 JEUX INDÉMODABLES

Nintendo

42 jeux de cartes (poker, poulet, rami…), de société (dames, échecs…), de bar (billard…) dans une seule cartouche, c'est loisible mais réussi, même si la qualité des jeux est inégale.

14/20

ACTIONLOOP

Nintendo

Très inspiré de *Puzzle Bobble*, ce jeu de réflexion, original, souffre un peu de la rude concurrence qui sévit sur DS en matière de jeu de ce type. Avis aux fans.

18/20

ADVANCE WARS DUAL STRIKE

Nintendo

Graphisme simple, ergonomie maximale… *Advance Wars : Dual Strike* est un jeu parfaitement conçu. Grandiose en solo, génial en multi. Rien que du bonheur.

17/20

AGE OF EMPIRES II THE AGE OF KINGS

THQ

Déjà excellent sur PC, *Age of Empires* se hisse au rang des meilleurs jeux de stratégie au tour par tour de la DS. Dommage que la précision au stylet ne soit pas optimale.

17/20

ANIMAL CROSSING WILD WORLD

Nintendo

Créez votre village, soignez vos rapports de voisinage, baladez-vous online dans les villages des autres joueurs… Un jeu sans fin et blindé de surprises.

15/20

ANNO 1701

Disney Interactive

Le jeu de gestion/stratégie est une denrée rare sur DS, et, malgré un bug récurrent sur les réseaux routiers, pas dramatique certes, mais contraignant, *Anno 1701* est un jeu incontournable.

13/20

ANOTHER CODE MÉMOIRES DOUBLES

Nintendo

Une histoire prenante, un jeu d'aventure simple d'utilisation et une ambiance particulière rendent ce jeu attachant. Un peu court, c'est dommage.

13/20

BATTLES OF PRINCE OF PERSIA

Ubisoft

Original à bien des égards, cette version jeu de stratégie de *Prince of Persia* possède pas mal d'atouts, malgré des graphismes un peu tactes.

16/20

BILLIARD ACTION

Codemasters

Amateurs de billard, vous allez être conquis par une version tactile relativement bien réalisée. On regrette cependant un environnement un peu austère.

16/20

BIONICLE HEROES

Eidos

Rythme effréné, réalisation vraiment réussie et bonne durée de vie, en dépit de son aspect «lego», ce jeu de tir à la première personne est un must pour qui a aimé *Metroid*.

11/20

BOB L'ÉPONGE SUPER VENGEUR

THQ

Bob l'Éponge se perd un peu dans cet épisode inégal, à mi-chemin entre action et aventure. Certaines idées sont bonnes, d'autres le sont moins. On reste sur sa faim.

16/20

BOMBERMAN DS

Ubisoft

Une carte, huit DS, et vous enchaînerez les parties en vous lançant les bombes à travers le double écran. Le mode solo est tout à fait convenable. Explosion de rire garantie!

16/20

BOMBERMAN LAND TOUCH!

Rising Star Games

En plus du mode Classique, dont l'efficacité n'est plus à démontrer, ce *Bomberman* offre un mode Aventure solide et des minijeux très fun. Idéal pour jouer à plusieurs.

14/20

BROTHERS IN ARMS DS

Ubisoft

Malgré quelques défauts surtout au niveau de l'I.A., *Brothers in Arms DS* vous immerge totalement dans l'ambiance de la Seconde Guerre mondiale. C'est du fun d'un bout à l'autre.

12/20

BUBBLE BOBBLE

Taito

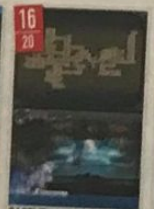
Une cartaine de tableaux à nettoyer seul ou à deux. Il s'agit de mettre les monstres dans des bulles et de crever celles-ci pour ramasser ensuite des fruits. Sympa, mais un peu vieillot.

11/20

BURNOUT LEGENDS

Electronic Arts

On espérait beaucoup du jeu de course le plus speed de la planète. L'adaptation DS nous déçoit. On y retrouve tout, mais il manque une jouabilité au top pour convaincre.



16/20

CASTLEVANIA DAWN OF SORROW

Konami

Mélange de plate-forme et de jeu de rôle, ce titre est d'une finition impeccable. L'aventure est longue et captivante. Défiez aussi vos amis en Wi-Fi.

17/20

CASTLEVANIA: PORTRAIT OF RUIN

Konami

Un épisode sans réelle surprise, mais avec quelques innovations comme la possibilité d'alterner entre deux personnages. Un valeur sûre en matière d'action/aventure et une tuerie graphique.

15/20

CÉRÉBRALE ACADÉMIE

Nintendo

Dans la lignée d'*Entraînement cérébral*, ce jeu de calcul mental possède une durée de vie moins intéressante, mais présente un côté un peu plus fun.

14/20

CUSTOM ROBO ARENA

Nintendo

Ce titre, au rythme enlevé et prenant, propose des combats de robots intenses et juste ce qu'il faut de jeu de rôle. Il se révèle délicieusement accrocheur à condition d'aimer le genre.

14/20

DBZ SUPERSONIC WARRIORS 2

Atari

Après une version GBA très réussie, cette version DS en reprend tous les ingrédients. Toujours aussi plaisant, mais on s'attendait à être un peu plus surpris quand même.

16/20

DIDDY KONG RACING DS

Nintendo

Une excellente surprise, presque aussi bonne que *Mario Kart DS* : courses endiablées, persos attachants, multi convaincant en local ou en ligne, 3 styles de conduite, et éditeur de circuits.

14/20

DINER DASH

Eidos

Satisfaire les clients de votre restaurant devient un véritable jeu d'adresse. Un titre sans prétention mais terriblement efficace, idéal pour consommer à petites doses.

13/20

ELECTROPLANKTON

Nintendo

Un concept original et étonnant pour un jeu hypnotique. Une sorte d'expérience musicale et sensorielle.. Certains détestent, d'autres adorent.

16/20

ELITE BEAT AGENTS

Nintendo

Elite Beat Agents est un jeu de rythme effréné, qui baigne dans la bonne humeur. Même ceux qui n'adhèrent pas forcément aux choix musicaux l'apprécieront.

13/20

FIFA 06

Electronic Arts

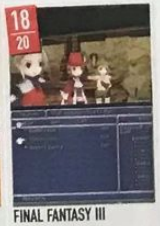
Le premier jeu de foot de la DS s'en sort bien. La prise en main est aisée et les divers modes de jeu (Scénario, Saison et Carrière) lui assurent une excellente durée de vie.

15/20

FINAL FANTASY FABLES: CHOCOBO TALES

Square Enix

Mignon et rafraichissant, *Chocobo Tales* est une variante originale sur le thème des minijeux. Un essai transformé pour Square Enix, avec, en prime, un vrai jeu de cartes jouable en ligne.



18/20

FINAL FANTASY III

Square Enix

Entièrement refait en 3D et réorchestré pour l'occasion, ce volet est une vraie perle technique et place la barre très haut en matière de jeu de rôle. Seul défaut : l'histoire, trop simpliste.

11/20

GOLDENEYE AU SERVICE DU MAL

Electronic Arts

On reste sur sa faim avec ce titre d'action plus que classique, à la maniabilité délicate. Jouable en solo, et jusqu'à huit en multijoueur.

11/20

HARRY POTTER & LA COUPE DE FEU

E.A

Un peu poussif. *Harry Potter et la Coupe de feu* aurait pu utiliser de manière plus convaincante les spécificités de la DS. Il demeure un jeu d'aventure et d'action sympa.

13/20

HOTEL DUSK: ROOM 215

E.A

Un OVNI parmi les jeux d'aventure, servi par des musiques jazzy à souhait. Un scénario béton, des dialogues qui font mouche et un style graphique unique.

18/20

KIRBY: LE PINCEAU DU POUVOIR

Nintendo

Jouable uniquement au stylet, ce *Kirby* est un titre extraordinaire doté d'une excellente durée de vie. Seul bémol : l'absence d'un mode multi.

14/20

KIRBY MOUSE ATTACK

Nintendo

On s'attache rapidement à *Kirby*, ainsi qu'à son gameplay loufoque. Les nombreuses possibilités du jeu sont un vrai plaisir. Il s'avère hélas un peu trop court et trop facile.

12/20

LE MONDE DE NARNIA

Buena Vista Games

De l'action, mêlée à des éléments de jeu de rôle. *Narnia* reprend la trame du film et permet à deux joueurs de revivre les grandes scènes en mode Coopératif.

10/20

LES INDESTRUCTIBLES 2

THQ

Malgré le grand degré de sympathie qu'inspire la famille *Indestructibles*, on ne peut qu'être déçu par cette suite. La technique est faible et le ludisme peu inspiré.

12/20

LES URBZ: LES SIMS IN THE CITY

Electronic Arts

Contrairement à la version pour consoles de salon, cet *Urbz* associe aventure et gestion. Quasi identique à la version GBA, le titre ne profite pas du potentiel de la DS.

15/20

LOST IN BLUE

Konami

Le but du jeu consiste à aider deux naufragés à survivre sur une île déserte : captivant mais très difficile. L'impression de liberté est totale. Attention; le titre est exigeant.

13/20

LOST MAGIC

Ubi soft

La DS ne tient pas encore là son jeu de rôle ultime. Avec un scénario sympa, l'utilisation de l'écran tactile et un mode Duel online, *Lost Magic* possède quelques atouts.

15/20

LUNAR KNIGHTS

Konami

Konami nous pond un jeu d'action assaisonné à la sauce RPG, dont les seuls défauts sont une faible durée de vie et des graphismes sous-exploitant les capacités de la DS.

16/20

MAGICAL STARSIGN

Nintendo

Brownie Brown nous offre un RPG classique dans le fond mais tellement agréable à jouer qu'il serait criminel de passer à côté. Croyez-nous, son ambiance old school fait des merveilles.

17/20

MARIO ET LUIGI: LES FRÈRES DU TEMPS

Nintendo

Le premier RPG de la DS met en scène les héros fétiches de Nintendo dans une aventure pleine d'humour et à la réalisation impeccable, un must !

19/20

MARIO KART DS

Nintendo

Premier jeu profitant des capacités online de la DS, *Mario Kart* est un chef-d'oeuvre. Beau, maniable et super fun. Multi jusqu'à huit en LAN, ou quatre via le Net.

14/20

MARIO SLAM BASKETBALL

Nintendo

Mario et ses potes issus des univers Nintendo et Square Enix s'affrontent dans des matchs à trois contre trois titanesques, au gameplay original et tout au stylet.

14/20

MARIO VS DONKEY 2: LA MARCHE DES MINI

Nintendo

Guidez les mini-Mario dans ce titre de stratégie dynamique, qui se révèle vite plus casse-tête qu'on ne l'aurait cru. Un éditeur de niveau rallonge encore la durée de vie.

15/20

MEGA MAN BATTLE NETWORK 5

Capcom

Entre action et stratégie, Mega Man Battle Network 5 ravira surtout les fans du genre Pokémon : avec collectionnite aigue et combats à gogo.

15/20

MEGA MAN ZX

Capcom

Mega Man ZX est un retour aux sources de très bonne qualité, tout en apportant son lot de nouveautés. Sans contester, un très bon jeu de plate-forme sur DS, même pour les novices.

16/20

METEOS

Nintendo

Concept simple, prise en main immédiate : *Meteos* est aussi indispensable que l'était *Tetris* à son époque. Seul ou à plusieurs (jusqu'à quatre joueurs), l'essayer… c'est l'adopter!

18/20

METROID PRIME HUNTERS

Nintendo

Un formidable jeu d'action en solo, incontournable avec son mode Online. Jusqu'à quatre joueurs peuvent s'affronter dans les arènes. Une maniabilité et une réalisation sans failles.

17/20

METROID PRIME PINBALL

Nintendo

Une physique de bille d'un réalisme saisissant, une maniabilité parfaite : ce flipper est un petit bijou. Mention spéciale aux remix rock'n roll des airs de la série.

Mr DRILLER DRILL SPIRITS
Namco

Mr Driller est parfois brouillon mais toujours accrocheur. Un peu trop répétitif pour être vraiment indispensable.

NANOSTRAY
THQ

Explosions et ennemis à gogo dans ce shoot'em-up bien réalisé, jouable à deux dans des modes de jeux spéciaux. Il aurait mérité d'être plus nerveux et plus difficile.

NEW SUPER MARIO BROS.
Nintendo

Une version old school de *Mario*, remis au goût du jour et profitant des capacités de la Nintendo DS. Un très grand jeu de plate-forme 2D, qui rend hommage à la série.

NFS UNDERGROUND 2
Electronic Arts

Un bilan mitigé pour cette star des jeux de course. Le contenu est honnête, mais la réalisation ne suit pas. On pouvait espérer mieux sur DS. Tournez-vous vers le récent *Carbon*.

NINTENDOGS
Nintendo

Une expérience étonnante. Utilisez stylet et micro pour éduquer et chouchouter votre chiot. Faites-le participer à des concours et échangez des cadeaux avec d'autres joueurs.

PAC-PIX
Nintendo

Voici un véritable casse-tête qui exploite à fond le stylet et l'écran tactile de la DS. Le jeu est étonnant, même s'il vise en priorité les amateurs de puzzle et de hi-scores.

PES 6
Konami

On lui reprochera de ne pas être aussi maniable que sur console de salon. Et pourtant, *PES 6* n'a rien d'un mauvais jeu de foot et procure quand même de bonnes sensations.

PHOENIX WRIGHT ACE ATTORNEY
Nintendo

Original et bien pensé, Phoenix Wright est un excellent jeu d'aventure. Vous incarnez un avocat et réunissez les preuves pour innocenter vos clients.

PICROSS DS
Nintendo

Il ne faut guère plus d'une heure pour prendre conscience de tout le potentiel de ce jeu de réflexion, et pour que votre cerveau atteigne l'ébullition. Migraineux s'abstenir.

POKÉMON DONJON MYSTÈRE
Nintendo

Du Pokémon à la sauce donjon/RPG! Hélas gâché par une réalisation pas à la hauteur et un principe forcément répétitif du fait du style. Pour férus de *Pokémon* uniquement.

POKÉMON LINK!
Nintendo

Un principe de jeu évoquant *Dr Mario*. Regroupez les Pokémon par famille pour nettoyer l'écran. Un puzzle game sympa, pour patienter avant la sortie d'un vrai jeu *Pokémon* !

POKÉMON PERLE / POKÉMON DIAMANT
Nintendo

Avec 151 nouveaux Pokémon, *Perle* et *Diamant* cumulent toutes les qualités de ses grands frères, et les portent à l'échelle planétaire grâce au online. Incontournable.

POKÉMON RANGER
Nintendo

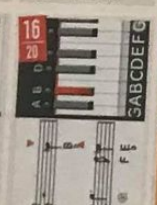
Un volet dans lequel vous utilisez vos Pokémon de façon originale pour progresser. Le stylet est bien exploité, mais le jeu manque de souffle et se révèle vite répétitif.

POLARIUM
Nintendo

Des cases noires d'un côté et blanches de l'autre, que l'on retourne d'un coup de stylet pour vider l'écran. C'est un excellent casse-tête, dont le graphisme est sobre et lisible.

PROG. D'ENTRAÎNEMENT CÉRÉBRAL
Nintendo

Une série de jeux basés sur la mémoire et le calcul pour évaluer quotidiennement vos facultés cérébrales. Un principe de jeu original et finalement très accrocheur.

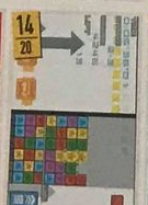


PROG. D'ENTRAÎNEMENT CÉRÉBRAL AVANCÉ
Nintendo

Bien que l'on ait parfois l'impression d'un copier-coller par rapport au précédent volet, ces nouveaux exercices se suffisent à eux-mêmes et arrivent à nous accrocher au concept.

PROJECT RUB
Sega

Des minijeux loufoques qui font appel au micro ou à l'écran tactile. Les idées sont sympa et l'habillage, dans l'ensemble, est assez original. Seul défaut : trente minijeux, c'est peu.



PUZZLE LEAGUE DS
Nintendo

Simple et agréable, ce jeu de réflexion pêche par son manque de profondeur face à la concurrence. On lui préférera *Meteos*, plus original, ou *Tetris DS*, beaucoup plus complet.

RAYMAN CONTRE LES LAPINS CRÉTINS
Ubisoft

Un jeu de plate-forme réussi mais assez classique, même si des niveaux exploitent le stylet de manière originale comme pour activer les pouvoirs des différents costumes du héros.

RAYMAN DS
Ubisoft

Sortie sans doute un peu trop vite, cette adaptation de *Rayman 2* présente quelques défauts techniques regrettables. C'est bien dommage, car l'aventure est passionnan-

RESIDENT EVIL DEADLY SILENCE
Nintendo

Un remake plutôt réussi techniquement. Ce survival horror ne parvient tout de même pas à recréer l'ambiance flippante des versions existantes sur consoles de salon.

RIDGE RACER DS
Nintendo

Sans contexte un des jeux de course les plus nerveux de la DS. Jouable à la croix ou au stylet. Une bonne durée de vie, mais des problèmes de collisions. Peut mieux faire.

SCURGE HIVE
Codemasters

Un mélange explosif d'action, de réflexion et de plate-forme, qu'n'a pas laissé la rédaction indifférente. C'est frais, rythmé, bien construit. Bref, à voir absolument.

SIMCITY DS
Electronic Arts

Porté par des petites subtilités ludiques, *SimCity DS* casse la baraque, malgré un gameplay pas toujours facile à appréhender. Seul défaut : des temps d'accès vraiment très longs pour une DS.

SONIC RUSH
Sega

Le jeu de plate-forme le plus vif de la galaxie est en top forme. L'emploi du double écran est superbe et le jeu offre un véritable défi, que vous jouiez en solo ou à deux.

SPECTROBES
Disney Interactive

Concurrencer *Pokémon* n'est pas impossible. Preuve en est ce titre, qui offre une alternative intéressante à Pikachu grâce à de bonnes idées en termes de jouabilité.

SPIDER-MAN 2
Activision

De nombreux mouvements possibles pour un jeu de plate-forme difficile à prendre en main. Un titre d'action finalement correct et rythmé. Pour joueurs persévérants.

SPIDER-MAN 3
Activision

Cette adaptation réussie du film de Sam Raimi est la meilleure aventure de Spider-Man sur DS, en grande partie grâce à une utilisation astucieuse de l'écran tactile.

SPIDER-MAN : BATAILLE POUR NEW YORK
Activision

Complet et plaisant, ce nouveau *Spider-Man* possède une action rythmée et rebondissante avec deux persos bien différents à contrôler. Une performance à saluer.

SPYRO SHADOW LEGACY
Vivendi

Le gentil dragon mauve est le héros d'un jeu d'aventure à la durée de vie très courte. C'est sympa, mais ça manque de rythme et de caractère.

STARFOX COMMAND
Nintendo

Si vous vous demandiez à quoi pouvait ressembler un métissage entre un shoot'em up et un jeu de stratégie, *SFC* vous donne une réponse courte mais des plus alléchantes.

SUPER MONKEY BALL
Sega

Voilà le genre de jeu qui peut vous rendre chèvre. Déplacez une boule à l'aide du stylet à travers des niveaux pour équilibristes. Très maniable et des minijeux à partager.

SUPER PRINCESS PEACH
Nintendo

Voilà Peach en héroïne d'un jeu de plate-forme. Dans l'ensemble, la petite s'en sort bien, même si elle ne fait pas le poids face au géant *New Super Mario Bros.*

SUPER MARIO 64 DS
Nintendo

C'est, et de loin, le meilleur jeu de plate-forme 3D de la DS. La partie aventure jouit d'une durée de vie monstrueuse. Ajoutez les nombreux minijeux et le mode Wi-Fi… Un must!

TETRIS DS
Nintendo

Remettre *Tetris* dans la course n'était pas chose facile. Le défi est pourtant gagné : cette version confirme que ce puzzle game reste le meilleur. À déguster online et sans modération.

TIGER WOODS PGA TOUR 2005
EA Sports

Si la maniabilité est délicate, ce jeu de golf est complet et jouable à quatre (une carte chacun). Le contenu est dense et comblera les fans de ce sport.

THE RUB RABBITS!
Sega

On retrouve l'ambiance graphique particulière de *Project Rub* et le côté déjanté des minijeux. Pas aussi fou que *Wario Ware* mais très amusant tout de même.

TOMB RAIDER LEGEND
Eidos

L'arrivée de Lara Croft sur DS ne passe pas inaperçue. Si la prise en main est approximative, l'aventure est enlevée et dépaysante et le titre fait preuve de richesses insoupçonnées.

TONY HAWK'S AMERICAN SK8LAND
Activision

Techniquement impressionnant, *Tony Hawk* est d'une jouabilité irréprochable. Vous pourrez en plus profiter d'un mode Online pour montrer votre talent à la terre entière.

TONY HAWK DOWNHILL JAM
Activision

Si le premier *Tony Hawk* nous avait déjà bluffés, le second est également de très bonne facture. On regrettera peut-être un mode solo un peu court (à la bonne rejouabilité cependant).

TRAUMA CENTER UNDER THE KNIFE
Nintendo

À l'aide du stylet, vous opérez des patients. Un excellent scénario et une jouabilité très instinctive servent ce jeu aussi original que plaisant.

ULTIMATE SPIDER-MAN
Activision

Ce *Spider-Man* est un jeu d'action d'apparence classique, mais des tonnes de petites idées agrémentent et renouvellent le jeu. Un cocktail nerveux et prenant.

VIEWTIFUL JOE DOUBLE TROUBLE
Capcom

Bluffant sur le plan technique, *Viewtiful Joe* est parfois un peu confus dans l'action. On en redemande cependant, tant l'ambiance est complètement délirante.

WARIO : MASTER OF DISGUISE
Nintendo

Porté par un concept éprouvé et une utilisation originale du stylet, ce *Wario* aurait dû être un hit. Il se révèle pourtant tout juste correct, à cause de multiples lourdeurs.

WARIO WARE TOUCHED!
Nintendo

Plus de deux cents minijeux à débloquer, tous excellents. Une énorme boîte à surprises dont on ne peut regretter que l'absence de mode multi.

YOSHI TOUCH & GO
Nintendo

Jeu à scores par excellence, ce *Yoshi* propose un concept novateur et fun. À noter qu'une seule carte suffit pour partager le mode multijoueur. On a aimé et on vous le recommande.

YOSHI'S ISLAND DS
Nintendo

Avec prise en main quasi parfaite, ses mini-jeux à débloquer et sa richesse ludique rare, ce titre s'imposer comme l'un des meilleurs jeux de plate-forme sur DS.

YU-GI-OH! NIGHTMARE TROUBADOUR
Konami

Une ergonomie parfaite pour la version DS de ce célèbre titre. Des centaines d'heures de jeu en perspective. Mode Duel et échange de cartes possibles.

YU-GI-OH! WORLD CHAMPIONSHIP 2007
Konami

Jeu officiel du tournoi 2007, ce *Yu-Gi-Oh!* s'adresse essentiellement aux joueurs confirmés qui veulent se mesurer aux duellistes du monde entier, grâce à son mode en ligne.

Et aussi…

American Dragon	6/20
Animaniacs	9/20
Arthur et les Minimoys	13/20
Asphalt Urban GT	11/20
Browser DS	7/20
Bubble Bobble : Double Shot	7/20
Cars	6/20
Children of Mana	11/20
Cocoto Kart Racer	9/20
Contact	14/20
Cooking Mama	11/20
Crash Bomm Bang	3/20
Devenez un Génie avec le Dr Makato Shichida : Logique	3/20
Devilish	6/20
Diddy Kong Racing	16/20
Dragon Booster	3/20
English Training	11/20
Flfa	07
Garfield 2	15/20
Harvest Moon DS	13/20
Héros de la ligue des justiciers	8/20
King Kong	6/20
La Petite Sirène	10/20
Léa : Passion vétérinaire	10/20
Lego : Star Wars 2	8/20
Les rebelles de la forêt	10/20
Les Sims 2	9/20
Les Sims 2 : Animaux & Cie	9/20
Lost in Blue 2	11/20
Madagascar	10/20
Marvel Nemesis	4/20
Micro Machines V4	10/20
Monster House	10/20
NFS : Most Wanted	3/20
NFS Carbon : Own the City	15/20
Nintendo Touch Golf	8/20
Pac'n Roll	15/20
Phoenix Wright : Ace Attorney Justice for All	14/20
Pirates des Caraïbes : Jusqu'au bout du monde	13/20
Pirates des Caraïbes : le secret du coffre maudit	11/20
Pokémon Dash	10/20
Point Blank DS	13/20
Retro Atari Classics	4/20
Robots	5/20
Scooby-Doo ! Démasqué	11/20
Sega Casino	8/20
Shrek le troisième	11/20
Shrek Super Slam	6/20
Star Trek : Tactical Assault	11/20
Star Wars III : La revanche des Sith	13/20
Sudoku Master	14/20
Super Fruit Deluxe Edition	7/20
Tamagotchi	7/20
Teenage Mutant Ninja Turtles 3	6/20
TMNT : Les Tortues Ninja	10/20
Tenchu Dark Secret	4/20
The Legend of Spyro : A New Beginning	13/20
Theme Park	13/20
Titeuf : Mission Nadia	12/20
Worms Open Warfare	8/20
Zoo Keeper	9/20

LE POKÉDEX NATIONAL

Le Pokédex National avec tous les Pokémon, rien que ça ! Bien sûr, on peut s'attendre à ce que la famille s'agrandisse avec de nouveaux membres, au travers d'événements exceptionnels organisés par Nintendo. Mais pour l'heure, place aux 490 Pokémon pour lesquels vous découvrirez toutes les infos fondamentales, mises à jour pour la quatrième génération incarnée par *Pokémon Perle* et *Pokémon Diamant*. Alors, tous à vos Pokédex !

MODE D'EMPLOI

Dans les pages qui suivent, vous trouverez la fiche détaillée de chacun des 490 Pokémon. À noter que pour obtenir la plupart des Pokémon, il faut avoir récupéré le Pokédex national, remis par le Professeur Sorbier quand vous aurez recensé les 149 Pokémon de Sinnoh (exclusifs à *Pokémon Perle* et *Pokémon Diamant*).

Numéro national
Numéro unique à chaque Pokémon et l'identifiant dans le Pokédex national.

Numéro Sinnoh
Lié au Pokédex Sinnoh, que vous donnera le prof Sorbier en début d'aventure. Une fois ces 151 Pokémon capturés, vous recevrez le Pokédex national, qui recense toutes les espèces connues.

Données vitales
Vous y trouverez le poids et la taille de chaque Pokémon, mais surtout le ou les types associés, indispensable pour composer votre équipe idéale de Pokémon.

Capacités
Chaque Pokémon possède une ou plusieurs capacités innées appelées Capacités Spéciales, utiles en combat mais parfois aussi en dehors.

025 (104) PIKACHU
Taille 0,4 m
Poids 6 kg

001 BULBIZARRE
Taille 0,7 m
Poids 6,9 kg
Types Plante, Poison
Capacités Engrais

002 HERBIZARRE
Taille 1 m
Poids 13 kg
Types Plante, Poison
Capacités Engrais

003 FLORIZARRE
Taille 2 m
Poids 100 kg
Types Plante, Poison
Capacités Engrais

004 SALAMECHE
Taille 0,6 m
Poids 8,5 kg
Types Feu
Capacités Brasier

005 REPTINCEL
Taille 1,1 m
Poids 19 kg
Types Feu
Capacités Brasier

006 DRACAUFEU
Taille 1,7 m
Poids 90,5 kg
Types Feu, Vol
Capacités Brasier

007 CARAPUCE
Taille 0,5 m
Poids 9 kg
Types Eau
Capacités Torrent

008 CARABAFFE
Taille 1 m
Poids 22,5 kg
Types Eau
Capacités Torrent

009 TORTANK
Taille 1,6 m
Poids 85,5 kg
Types Eau
Capacités Torrent

010 CHENIPAN
Taille 0,3 m
Poids 2,9 kg
Types Insecte
Capacités Écran Poudre

011 CHRYSACIER
Taille 0,7 m
Poids 9,9 kg
Types Insecte
Capacités Mue

012 PAPILUSION
Taille 1,1 m
Poids 32 kg
Types Insecte, Vol
Capacités Œil Composé

013 ASPICOT
Taille 0,3 m
Poids 3,2 kg
Types Insecte, Poison
Capacités Écran Poudre

014 COCONFORT
Taille 0,6 m
Poids 10 kg
Types Insecte, Poison
Capacités Mue

015 DARDARGNAN
Taille 1 m
Poids 29,5 kg
Types Insecte, Poison
Capacités Essaim

016 ROUCOOL
Taille 0,3 m
Poids 1,8 kg
Types Normal, Vol
Capacités Regard Vif, Pieds Confus

017 ROUCOUPS
Taille 1,1 m
Poids 30 kg
Types Normal, Vol
Capacités Regard Vif, Pieds Confus

018 ROUCARNAGE
Taille 1,5 m
Poids 39,5 kg
Types Normal, Vol
Capacités Regard Vif, Pieds Confus

019 RATTATA
Taille 0,3 m
Poids 3,5 kg
Types Normal
Capacités Fuite, Cran

020 RATTATAC
Taille 0,7 m
Poids 18,5 kg
Types Normal
Capacités Fuite, Cran

021 PIAFABEC
Taille 0,3 m
Poids 2 kg
Types Normal, Vol
Capacités Regard Vif

022 RAPASDEPIC
Taille 1,2 m
Poids 38 kg
Types Normal, Vol
Capacités Regard Vif

023 ABO
Taille 2 m
Poids 6,9 kg
Types Poison
Capacités Intimidation, Mue

024 ARBOK
Taille 3,5 m
Poids 65 kg
Types Poison
Capacités Intimidation, Mue

025 (104) PIKACHU
Taille 0,4 m
Poids 6 kg
Types Electrik
Capacités Statik

026 (105) RAICHU
Taille 0,8 m
Poids 30 kg
Types Electrik
Capacités Statik

027 SABELETTE
Taille 0,6 m
Poids 12 kg
Types Sol
Capacités Voile Sable

028 SABLAIREAU
Taille 1 m
Poids 29,5 kg
Types Sol
Capacités Voile Sable

029 NIDORAN ♀
Taille 0,4 m
Poids 7 kg
Types Poison
Capacités Point Poison, Rivalité

030 NIDORINA
Taille 0,8 m
Poids 20 kg
Types Poison
Capacités Point Poison, Rivalité

031 NIDOQUEEN
Taille 1,3 m
Poids 60 kg
Types Poison, Sol
Capacités Point Poison, Rivalité

032 NIDORAN ♂
Taille 0,5 m
Poids 9 kg
Types Poison
Capacités Point Poison, Rivalité

033 NIDORINO
Taille 0,9 m
Poids 19,5 kg
Types Poison
Capacités Point Poison, Rivalité

034 NIDOKING
Taille 1,4 m
Poids 62 kg
Types Poison, Sol
Capacités Point Poison, Rivalité

035 (100) MELOFEE
Taille 0,6 m
Poids 7,5 kg
Types Normal
Capacités Joli Sourire, Garde Magik

036 (101) MELODELFE
Taille 1,3 m
Poids 40 kg
Types Normal
Capacités Torche, Garde Magik

037 GOUPIX
Taille 0,6 m
Poids 9,9 kg
Types Feu
Capacités Torche

038 FEUNARD
Taille 1,1 m
Poids 19,9 kg
Types Feu
Capacités Torche

039 RONDOUDOU
Taille 0,5 m
Poids 5,5 kg
Types Normal
Capacités Joli Sourire

040 GRODOUDOU
Taille 1 m
Poids 12 kg
Types Normal
Capacités Joli Sourire

041 (028) NOSFERAPTI
Taille 0,8 m
Poids 7,5 kg
Types Poison, Vol
Capacités Attention

042 (029) NOSFERALTO
Taille 1,6 m
Poids 55 kg
Types Poison, Vol
Capacités Attention

043 MYSTHERBE
Taille 0,5 m
Poids 5,4 kg
Types Plante, Poison
Capacités Chlorophylle

044 ORTIDE
Taille 0,8 m
Poids 8,6 kg
Types Plante, Poison
Capacités Chlorophylle

045 RAFFLESIA
Taille 1,2 m
Poids 18,6 kg
Types Plante, Poison
Capacités Chlorophylle

046 PARAS
Taille 0,3 m
Poids 5,4 kg
Types Plante, Insecte
Capacités Pose Spore, Peau Sèche

047 PARASECT
Taille 1 m
Poids 29,5 kg
Types Plante, Insecte
Capacités Pose Spore, Peau Sèche

048 MIMITOSS
Taille 1 m
Poids 30 kg
Types Insecte, Poison
Capacités Œil composé, Lentiteintée

049 AEROMITE
Taille 1,5 m
Poids 12,5 kg
Types Insecte, Poison
Capacités Ecran Poudre, Lentiteintée

050 TAUPIQUEUR
Taille 0,2 m
Poids 0,8 kg
Types Sol
Capacités Voile Sable, Piège

051 TRIOPIKEUR
Taille 0,7 m
Poids 33,3 kg
Types Sol
Capacités Voile Sable, Piège

052 MIAOUSS
Taille 0,4 m
Poids 4,2 kg
Types Normal
Capacités Ramassage, Technicien

053 PERSIAN
Taille 1 m
Poids 32 kg
Types Normal
Capacités Echauffement Technicien

054 (043) PSYKOKWAK
Taille 0,8 m
Poids 19,6 kg
Types Eau
Capacités Moiteur, Ciel Gris

055 (044) AKWAKWAK
Taille 1,7 m
Poids 76,6 kg
Types Eau
Capacités Moiteur, Ciel Gris

056 FEROSINGE
Taille 0,5 m
Poids 28 kg
Types Combat
Capacités Esprit Vital, Colérique

057 COLOSSINGE
Taille 1 m
Poids 32 kg
Types Combat
Capacités Esprit Vital, Colérique

058 CANINOS
Taille 0,7 m
Poids 19 kg
Types Feu
Capacités Intimidation, Torche

059 ARCANIN
Taille 1,9 m
Poids 155 kg
Types Feu
Capacités Intimidation, Torche

060 PTITARD
Taille 0,6 m
Poids 12,4 kg
Types Eau
Capacités Absorb Eau, Moiteur

061 TETARTE
Taille 1 m
Poids 20 kg
Types Eau
Capacités Absorb Eau, Moiteur

062 TARTARD
Taille 1,3 m
Poids 54 kg
Types Eau, Combat
Capacités Absorb Eau, Moiteur

063 (020) ABRA
Taille 0,9 m
Poids 19,5 kg
Types Psy
Capacités Synchro, Attention

064 (021) KADABRA
Taille 1,3 m
Poids 56,5 kg
Types Psy
Capacités Synchro, Attention

065 (022) ALAKAZAM
Taille 1,5 m
Poids 48 kg
Types Psy
Capacités Synchro, Attention

066 (040) MACHOC
Taille 0,8 m
Poids 19,5 kg
Types Combat
Capacités Cran, Annule Garde

067 (041) MACHOPEUR
Taille 1,5 m
Poids 70,5 kg
Types Combat
Capacités Cran, Annule Garde

068 (042) MACKOGNEUR
Taille 1,6 m
Poids 130 kg
Types Combat
Capacités Cran, Annule Garde

069 CHETIFLOR
Taille 0,7 m
Poids 4 kg
Types Plante, Poison
Capacités Chlorophylle

070 BOUSTIFLOR
Taille 1 m
Poids 6,4 kg
Types Plante, Poison
Capacités Chlorophylle

071 EMPIFLOR
Taille 1,7 m
Poids 15,5 kg
Types Plante, Poison
Capacités Chlorophylle

072 (136) TENTACOOL
Taille 0,9 m
Poids 45,5 kg
Types Eau, Poison
Capacités Corps Sain, Suintement

073 (137) TENTACRUEL
Taille 1,6 m
Poids 55 kg
Types Eau, Poison
Capacités Corps Sain, Suintement

074 (031) RACAILLOU
Taille 0,4 m
Poids 20 kg
Types Roche, Sol
Capacités Tête de Roc, Fermeté

075 GRAVALANCH (032)
Taille 1 m
Poids 105 kg
Types Roche, Sol
Capacités Tête de Roc, Fermeté

076 GROLEM (033)
Taille 1,4 m
Poids 300 kg
Types Roche, Sol
Capacités Tête de Roc, Fermeté

077 PONYTA (090)
Taille 1 m
Poids 30 kg
Types Feu
Capacités Fuite, Torche

078 GALOPA (091)
Taille 1,7 m
Poids 95 kg
Types Feu
Capacités Fuite, Torche

079 RAMOLOSS
Taille 1,2 m
Poids 36 kg
Types Eau, Psy
Capacités Benêt, Tempo Perso

080 FLAGADOSS
Taille 1,6 m
Poids 78,5 kg
Types Eau, Psy
Capacités Benêt, Tempo Perso

081 MAGNETI
Taille 0,3 m
Poids 6 kg
Types Electrik, Acier
Capacités Magnépiège, Fermeté

082 MAGNETON
Taille 1 m
Poids 60 kg
Types Electrik, Acier
Capacités Magnépiège, Fermeté

083 CANARTICHO
Taille 0,8 m
Poids 15 kg
Types Normal, Vol
Capacités Regard Vif, Attention

084 DODUO
Taille 1,4 m
Poids 39,2 kg
Types Normal, Vol
Capacités Fuite, Matinal

085 DODRIO
Taille 1,8 m
Poids 85,2 kg
Types Normal, Vol
Capacités Fuite, Matinal

086 OTARIA
Taille 1,1 m
Poids 90 kg
Types Eau
Capacités Isograisse, Hydratation

087 LAMANTINE
Taille 1,7 m
Poids 120 kg
Types Eau, Glace
Capacités Isograisse, Hydratation

088 TADMORV
Taille 0,9 m
Poids 30 kg
Types Poison
Capacités Puanteur, Glue

089 GROTADMORV
Taille 1,2 m
Poids 30 kg
Types Poison
Capacités Puanteur, Glue

090 KOKIYAS
Taille 0,3 m
Poids 4 kg
Types Eau
Capacités Coque Armure, Multi-Coups

091 CRUSTABRI
Taille 1,5 m
Poids 132,5 kg
Types Eau, Glace
Capacités Coque Armure, Multi-Coups

092 FANTOMINUS (069)
Taille 1,3 m
Poids 0,1 kg
Types Spectre, Poison
Capacités Lévitation

093 SPECTRUM (070)
Taille 1,6 m
Poids 0,1 kg
Types Spectre, Poison
Capacités Lévitation

094 ECTOPLASMA (071)
Taille 1,5 m
Poids 40,5 kg
Types Spectre, Poison
Capacités Lévitation

095 ONIX (074)
Taille 8,8 m
Poids 210 kg
Types Roche, Sol
Capacités Tête de Roc, Fermeté

096 SOPORIFIK
Taille 1 m
Poids 32,4 kg
Types Psy
Capacités Insomnia, Prédiction

097 HYPNOMADE
Taille 1,6 m
Poids 75,6 kg
Types Psy
Capacités Insomnia, Prédiction

098 KRABBY
Taille 0,4 m
Poids 6,5 kg
Types Eau
Capacités Hyper Cutter, Coque Armure

099 KRABBOSS
Taille 1,3 m
Poids 60 kg
Types Eau
Capacités Hyper Cutter, Coque Armure

100 VOLTORBE
Taille 0,5 m
Poids 10,4 kg
Types Electrik
Capacités Anti-Bruit, Statik

101 ELECTRODE
Taille 1,2 m
Poids 66,6 kg
Types Electrik
Capacités Anti-Bruit, Statik

102 NOEUNOEUF
Taille 0,4 m
Poids 2,5 kg
Types Plante, Psy
Capacités Chlorophyle

103 NOADKOKO
Taille 2 m
Poids 120 kg
Types Plante, Psy
Capacités Chlorophyle

104 OSSELAIT
Taille 0,4 m
Poids 6,5 kg
Types Sol
Capacités Tête de Roc, Paratonnerre

105 OSSATUEUR
Taille 1 m
Poids 45 kg
Types Sol
Capacités Tête de Roc, Paratonnerre

106 KICKLEE
Taille 1,5 m
Poids 49,8 kg
Types Combat
Capacités Echauffement Téméraire

107 TYGNON
Taille 1,4 m
Poids 50,2 kg
Types Combat
Capacités Regard Vif, Poing de Fer

108 EXCELANGUE
Taille 1,2 m
Poids 65,5 kg
Types Normal
Capacités Tempo Perso, Benêt

109 SMOGO
Taille 0,6 m
Poids 1 kg
Types Poison
Capacités Lévitation

110 SMOGOGO
Taille 1,2 m
Poids 9,5 kg
Types Poison
Capacités Lévitation

111 RHINOCORNE
Taille 1 m
Poids 115 kg
Types Sol, Roche
Capacités Paratonnerre, Tête de Roc

112 RHINOFEROS
Taille 1,9 m
Poids 120 kg
Types Sol, Roche
Capacités Paratonnerre, Tête de Roc

113 LEVEINARD (097)
Taille 1,1 m
Poids 34,6 kg
Types Normal
Capacités Médic Nature, Sérénité

114 SAQUEDENEU
Taille 1 m
Poids 35 kg
Types Plante
Capacités Chlorophyle, Feuil. Garde

115 KANGOUREX
Taille 2,2 m
Poids 80 kg
Types Normal
Capacités Matinal, Querelleur

116 HYPOTREMPE
Taille 0,4 m
Poids 8 kg
Types Eau
Capacités Glissade, Sniper

117 HYPOCEAN
Taille 1,2 m
Poids 25 kg
Types Eau
Capacités Point Poison, Sniper

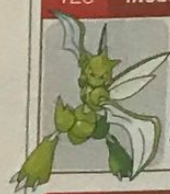
118 POISSIRENE (078)
Taille 0,6 m
Poids 15 kg
Types Eau
Capacités Glissade, Ignifu-Voile

119 POISSOROY (079)
Taille 1,3 m
Poids 39 kg
Types Eau
Capacités Glissade, Ignifu-Voile

120 STARI
Taille 0,8 m
Poids 34,5 kg
Types Eau
Capacités Lumiatirance, Médic Nature

121 STAROSS
Taille 1,1 m
Poids 80 kg
Types Eau, Psy
Capacités Lumiatirance Médic Nature

122 M. MIME (095)
Taille 1,3 m
Poids 54,5 kg
Types Psy
Capacités Anti-Bruit, Filtre

123 INSECATEUR

Taille 1,5 m
Poids 56 kg
Types Insecte, Vol
Capacités Essaim, Technicien

124 LIPPOUTOU

Taille 1,4 m
Poids 40,6 kg
Types Glace, Psy
Capacités Benêt, Prédiction

125 ELEKTEK

Taille 1,1 m
Poids 30 kg
Types Electrik
Capacités Statik

126 MAGMAR

Taille 1,3 m
Poids 44,5 kg
Types Feu
Capacités Corps Ardent

127 SCARABRUTE

Taille 1,5 m
Poids 55 kg
Types Insecte
Capacités Hyper Cutter, Brise Moule

128 TAUROS

Taille 1,4 m
Poids 88,4 kg
Types Normal
Capacités Intimidation, Colérique

129 MAGICARPE
023

Taille 0,9 m
Poids 10 kg
Types Eau
Capacités Glissade

130 LEVIATOR
024

Taille 6,5 m
Poids 235 kg
Types Eau, Vol
Capacités Intimidation

131 LOKHLASS

Taille 2,5 m
Poids 220 kg
Types Eau, Glace
Capacités Absorb Eau, Coque Armure

132 METAMORPH

Taille 0,3 m
Poids 4 kg
Types Normal
Capacités Échauffement

133 EVOLI

Taille 0,3 m
Poids 6,5 kg
Types Normal
Capacités Fuite, Adaptabilité

134 AQUALI

Taille 1 m
Poids 29 kg
Types Eau
Capacités Absorb Eau

135 VOLTALI

Taille 0,8 m
Poids 24,5 kg
Types Electrik
Capacités Absorb Volt

136 PYROLI

Taille 0,9 m
Poids 25 kg
Types Feu
Capacités Torche

137 PORYGON

Taille 0,8 m
Poids 36,5 kg
Types Normal
Capacités Calque, Télécharge

138 AMONITA

Taille 0,4 m
Poids 7,5 kg
Types Roche, Eau
Capacités Glissade, Coque Armure

139 AMONISTAR

Taille 1 m
Poids 35 kg
Types Roche, Eau
Capacités Glissade, Coque Armure

140 KABUTO

Taille 0,5 m
Poids 11,5 kg
Types Roche, Eau
Capacités Glissade, Armurbaston

141 KABUTOPS

Taille 1,3 m
Poids 40,5 kg
Types Roche, Eau
Capacités Glissade, Armurbaston

142 PTERA

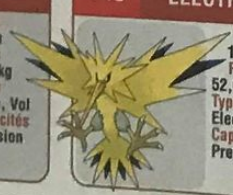
Taille 1,8 m
Poids 59 kg
Types Roche, Vol
Capacités Tête de Roc, Pression

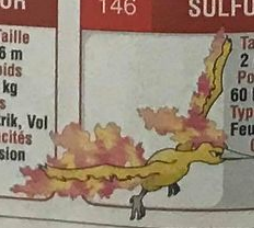
143 RONFLEX
113

Taille 2,1 m
Poids 460 kg
Types Normal
Capacités Vaccin, Isograisse

144 ARTIKODIN

Taille 1,7 m
Poids 55,4 kg
Types Glace, Vol
Capacités Pression

145 ELECTHOR

Taille 1,6 m
Poids 52,6 kg
Types Electrik, Vol
Capacités Pression

146 SULFURA

Taille 2 m
Poids 60 kg
Types Feu, Vol
Capacités Pression

147 MINIDRACO

Taille 1,8 m
Poids 3,3 kg
Types Dragon
Capacités Mue

148 DRACO

Taille 4 m
Poids 16,5 kg
Types Dragon
Capacités Mue

149 DRACOLOSSE

Taille 2,2 m
Poids 210 kg
Types Dragon, Vol
Capacités Attention

150 MEWTWO

Taille 2 m
Poids 122 kg
Types Psy
Capacités Pression

151 MEW

Taille 0,4 m
Poids 4 kg
Types Psy
Capacités Synchro

152 GERMIGNON

Taille 0,9 m
Poids 6,4 kg
Types Plante
Capacités Engrais

153 MACRONIUM

Taille 1,2 m
Poids 15,8 kg
Types Plante
Capacités Engrais

154 MEGANIUM

Taille 1,8 m
Poids 100,5 kg
Types Plante
Capacités Engrais

155 HERICENDRE

Taille 0,5 m
Poids 7,9 kg
Types Feu
Capacités Brasier

156 FEURISSON

Taille 0,9 m
Poids 19 kg
Types Feu
Capacités Brasier

157 TYPHLOSION

Taille 1,7 m
Poids 79,5 kg
Types Feu
Capacités Brasier

158 KAIMINUS

Taille 0,6 m
Poids 9,5 kg
Types Eau
Capacités Torrent

159 CROCRODIL

Taille 1,1 m
Poids 25 kg
Types Eau
Capacités Torrent

160 ALIGATUEUR

Taille 2,3 m
Poids 88,8 kg
Types Eau
Capacités Torrent

161 FOUINETTE

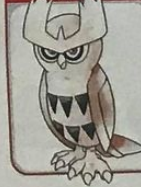
Taille 0,8 m
Poids 6 kg
Types Normal
Capacités Fuite, Regard Vif

162 FOUINAR

Taille 1,8 m
Poids 32,5 kg
Types Normal
Capacités Fuite, Regard Vif

163 HOOTHOOT
106

Taille 0,7 m
Poids 21,2 kg
Types Normal, Vol
Capacités Insomnia, Regard Vif

164 NOARFANG
107

Taille 1,6 m
Poids 40,8 kg
Types Normal, Vol
Capacités Insomnia, Regard Vif

165 COXY

Taille 1 m
Poids 10,8 kg
Types Insecte, Vol
Capacités Essaim, Matinal

166 COXYCLAQUE

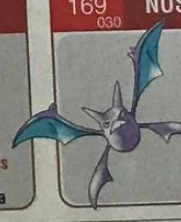
Taille 1,4 m
Poids 35,6 kg
Types Insecte, Vol
Capacités Essaim, Matinal

167 MIMIGAL

Taille 0,5 m
Poids 8,5 kg
Types Insecte, Poison
Capacités Essaim, Insomnia

168 MIGALOS

Taille 1,1 m
Poids 33,5 kg
Types Insecte, Poison
Capacités Essaim, Insomnia

169 NOSTENFER
030

Taille 1,8 m
Poids 75 kg
Types Poison, Vol
Capacités Attention

170 LOUPIO

Taille 0,5 m
Poids 12 kg
Types Eau, Electrik
Capacités Absorb Volt, Lumiatirance

171 LANTURN

Taille 1,2 m
Poids 22,5 kg
Types Eau, Electrik
Capacités Absorb Volt, Lumiatrance

172 PICHU 103

Taille 0,3 m
Poids 2 kg
Types Electrik
Capacités Statik

173 MELO 099

Taille 0,3 m
Poids 3 kg
Types Normal
Capacités Joli Sourire, Garde Magik

174 TOUDOUDOU

Taille 0,3 m
Poids 1 kg
Types Normal
Capacités Joli Sourire

175 TOGEPI

Taille 0,3 m
Poids 1,5 kg
Types Normal
Capacités Agitation, Sérénité

176 TOGETIC

Taille 0,6 m
Poids 3,2 kg
Types Normal, Vol
Capacités Agitation, Sérénité

177 NATU

Taille 0,2 m
Poids 2 kg
Types Psy,Vol
Capacités Synchro, Matinal

178 XATU

Taille 1,5 m
Poids 15 kg
Types Psy,Vol
Capacités Synchro, Matinal

179 WATTOUAT

Taille 0,6 m
Poids 7,8 kg
Types Electrik
Capacités Statik

180 LAINERGIE

Taille 0,8 m
Poids 13,3 kg
Types Electrik
Capacités Statik

181 PHARAMP

Taille 1,4 m
Poids 61,5 kg
Types Electrik
Capacités Statik

182 JOLIFLOR

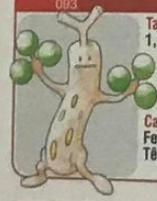
Taille 0,4 m
Poids 5,8 kg
Types Plante
Capacités Chlorophyle

183 MARILL 175

Taille 0,4 m
Poids 8,5 kg
Types Eau
Capacités Isograisse, Coloforce

184 AZUMARILL 126

Taille 0,8 m
Poids 28,5 kg
Types Eau
Capacités Isograisse, Coloforce

185 SIMULARBRE 093

Taille 1,2 m
Poids 38 kg
Types Roche
Capacités Fermeté, Tête de Roc

186 TARPAUD

Taille 1,1 m
Poids 33,9 kg
Types Eau
Capacités Absorb Eau, Moiteur

187 GRANIVOL

Taille 0,4 m
Poids 0,5 kg
Types Plante,Vol
Capacités Chlorophyle, Feuil. Garde

188 FLORAVOL

Taille 0,6 m
Poids 1 kg
Types Plante,Vol
Capacités Chlorophyle, Feuil. Garde

189 COTOVOL

Taille 0,8 m
Poids 3 kg
Types Plante,Vol
Capacités Chlorophyle, Feuil. Garde

190 CAPUMAIN 063

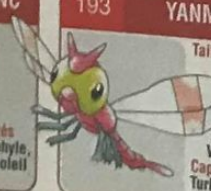
Taille 0,8 m
Poids 11,5 kg
Types Normal
Capacités Fuite, Ramassage

191 TOURNEGRIN

Taille 0,3 m
Poids 1,8 kg
Types Plante
Capacités Chlorophyle, Force Soleil

192 HELIATRONC

Taille 0,8 m
Poids 8,5 kg
Types Plante
Capacités Chlorophyle, Force Soleil

193 YANMA

Taille 1,2 m
Poids 38 kg
Types Insecte, Vol
Capacités Turbo, Oeil Composé

194 AXOLOTO 117

Taille 0,4 m
Poids 8,5 kg
Types Eau, Sol
Capacités Moiteur, Absorb Eau

195 MARAISTE 118

Taille 1,4 m
Poids 75 kg
Types Eau, Sol
Capacités Moiteur, Absorb Eau

196 MENTALI

Taille 0,9 m
Poids 26,5 kg
Types Psy
Capacités Synchro

197 NOCTALI

Taille 1 m
Poids 27 kg
Types Ténèbres
Capacités Synchro

198 CORNEBRE 074

Taille 0,5 m
Poids 2,1 kg
Types Ténèbres, Vol
Capacités Insomnia, Chanceux

199 ROIGADA

Taille 2 m
Poids 79,5 kg
Types Eau, Psy
Capacités Benêt, Tempo Perso

200 FEUFOREVE 072

Taille 0,7 m
Poids 1 kg
Types Spectre
Capacités Lévitation

201 ZARBI 114

Taille 0,5 m
Poids 5 kg
Types Psy
Capacités Lévitation

202 QULBUTOKE

Taille 1,3 m
Poids 28,5 kg
Types Psy
Capacités Marque Ombre

203 GIRAFARIG 121

Taille 1,5 m
Poids 41,5 kg
Types Normal, Psy
Capacités Attention, Matinal

204 POMDEPIK

Taille 0,6 m
Poids 7,2 kg
Types Insecte
Capacités Fermeté

205 FORETRESS

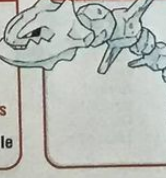
Taille 1,2 m
Poids 125,8 kg
Types Insecte, Acier
Capacités Fermeté

206 INSOLOURDO

Taille 1,5 m
Poids 14 kg
Types Normal
Capacités Sérénité, Fuite

207 SCORPLANE

Taille 1,1 m
Poids 64,8 kg
Types Sol, Vol
Capacités Hyper Cutter, Voile Sable

208 STEELIX 035

Taille 9,2 m
Poids 400 kg
Types Acier, Sol
Capacités Tête de Roc, Fermeté

209 SNUBBULL

Taille 0,6 m
Poids 7,8 kg
Types Normal
Capacités Intimidation, Fuite

210 GRANBULL

Taille 1,4 m
Poids 48,7 kg
Types Normal
Capacités Intimidation, Pied Véloce

211 QWILFISH

Taille 0,5 m
Poids 3,9 kg
Types Eau, Poison
Capacités Point Poison, Glissade

212 CIZAYOX

Taille 1,8 m
Poids 118 kg
Types Insecte, Acier
Capacités Essaim, Technicien

213 CARATROC

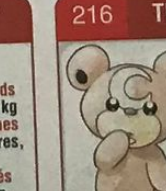
Taille 0,6 m
Poids 20,5 kg
Types Insecte, Roche
Capacités Fermeté, Gloutonnerie

214 SCARHINO 062

Taille 1,5 m
Poids 54 kg
Types Insecte, Combat
Capacités Essaim, Cran

215 FARFURET 144

Taille 0,9 m
Poids 28 kg
Types Ténèbres, Glace
Capacités Attention, Regard Vif

216 TEDDIURSA

Taille 0,6 m
Poids 8,8 kg
Types Normal
Capacités Ramassage, Pied Véloce

217 URSARING

Taille 1,8 m
Poids 125,8 kg
Types Normal
Capacités Cran, Pied Véloce

218 LIMAGMA

Taille 0,7 m
Poids 35 kg
Types Feu
Capacités Armumagma, Corps Ardent

219 VOLCAROPOD
Taille 0,8 m
Poids 55 kg
Types Feu, Roche
Capacités Armumagma, Corps Ardent

220 MARCACRIN
Taille 0,4 m
Poids 6,5 kg
Types Glace, Sol
Capacités Benêt, Rideau Neige

221 COCHIGNON
Taille 1,1 m
Poids 55,8 kg
Types Glace, Sol
Capacités Benêt, Rideau Neige

222 CORAYON
Taille 0,6 m
Poids 5 kg
Types Eau, Roche
Capacités Agitation, Médic Nature

223 REMORAID (132)
Taille 0,6 m
Poids 12 kg
Types Eau
Capacités Agitation, Sniper

224 OCTILLERY (133)
Taille 0,9 m
Poids 28,5 kg
Types Eau
Capacités Ventouse, Sniper

225 CADOIZO
Taille 0,9 m
Poids 16 kg
Types Glace, Vol
Capacités Esprit Vital, Agitation

226 DEMANTA (141)
Taille 2,1 m
Poids 220 kg
Types Eau, Vol
Capacités Glissade, Absorb Eau

227 AIRMURE
Taille 1,7 m
Poids 50,5 kg
Types Acier, Vol
Capacités Regard Vif, Fermeté

228 MALOSSE
Taille 0,6 m
Poids 10,8 kg
Types Ténèbres, Feu
Capacités Matinal, Torche

229 DEMOLOSSE
Taille 1,4 m
Poids 35 kg
Types Ténèbres, Feu
Capacités Matinal, Torche

230 HYPOROI
Taille 1,8 m
Poids 152 kg
Types Eau, Dragon
Capacités Glissade, Sniper

231 PHANPY
Taille 0,5 m
Poids 33,5 kg
Types Sol
Capacités Ramassage

232 DONPHAN
Taille 1,1 m
Poids 120 kg
Types Sol
Capacités Fermeté

233 PORYGON2
Taille 0,6 m
Poids 32,5 kg
Types Normal
Capacités Calque, Télécharge

234 CERFROUSSE
Taille 1,4 m
Poids 71,2 kg
Types Normal
Capacités Intimidation, Fouille

235 QUEULORIOR
Taille 1,2 m
Poids 58 kg
Types Normal
Capacités Tempo Perso, Technicien

236 DEBUGANT
Taille 0,7 m
Poids 21 kg
Types Combat
Capacités Cran, Impassible

237 KAPOERA
Taille 1,4 m
Poids 48 kg
Types Combat
Capacités Intimidation, Technicien

238 LIPPOUTI
Taille 0,4 m
Poids 6 kg
Types Glace, Psy
Capacités Benêt, Prédiction

239 ELEKID
Taille 0,6 m
Poids 23,5 kg
Types Electrik
Capacités Statik

240 MAGBY
Taille 0,7 m
Poids 21,4 kg
Types Feu
Capacités Corps Ardent

241 ECREMEUH
Taille 1,2 m
Poids 75,5 kg
Types Normal
Capacités Isograisse, Querelleur

242 LEUPHORIE (098)
Taille 1,5 m
Poids 46,8 kg
Types Normal
Capacités Médic Nature, Sérénité

243 RAIKOU
Taille 1,9 m
Poids 178 kg
Types Electrik
Capacités Pression

244 ENTEI
Taille 2,1 m
Poids 198 kg
Types Feu
Capacités Pression

245 SUICUNE
Taille 2 m
Poids 187 kg
Types Eau
Capacités Pression

246 EMBRYLEX
Taille 0,6 m
Poids 72 kg
Types Roche, Sol
Capacités Cran

247 YMPHECT
Taille 1,2 m
Poids 152 kg
Types Roche, Sol
Capacités Mue

248 TYRANOCIF
Taille 2 m
Poids 202 kg
Types Roche, Ténèbres
Capacités Sable Volant

249 LUGIA
Taille 5,2 m
Poids 216 kg
Types Psy, Vol
Capacités Pression

250 HO-OH
Taille 3,8 m
Poids 199 kg
Types Feu, Vol
Capacités Pression

251 CELEBI
Taille 0,6 m
Poids 5 kg
Types Psy, Plante
Capacités Médic Nature

252 ARCKO
Taille 0,5 m
Poids 5 kg
Types Plante
Capacités Engrais

253 MASSKO
Taille 0,9 m
Poids 21,6 kg
Types Plante
Capacités Engrais

254 JUNGKO
Taille 1,7 m
Poids 52,2 kg
Types Plante
Capacités Engrais

255 POUSSIFEU
Taille 0,4 m
Poids 2,5 kg
Types Feu
Capacités Brasier

256 GALIFEU
Taille 0,9 m
Poids 19,5 kg
Types Feu, Combat
Capacités Brasier

257 BRASEGALI
Taille 1,9 m
Poids 52 kg
Types Feu, Combat
Capacités Brasier

258 GOBOU
Taille 0,4 m
Poids 7,6 kg
Types Eau
Capacités Torrent

259 FLOBIO
Taille 0,7 m
Poids 28 kg
Types Eau, Sol
Capacités Torrent

260 LAGGRON
Taille 1,5 m
Poids 81,9 kg
Types Eau, So
Capacités Torrent

261 MEDHYENA
Taille 0,5 m
Poids 13,6 kg
Types Ténèbres
Capacités Fuite, Pied Véloce

262 GRAHYENA
Taille 1 m
Poids 37 kg
Types Ténèbres
Capacités Intimidation, Pied Véloce

263 ZIGZATON
Taille 0,4 m
Poids 17,5 kg
Types Normal
Capacités Ramassage, Gloutonnerie

264 LINEON
Taille 0,5 m
Poids 32,5 kg
Types Normal
Capacités Ramassage, Gloutonnerie

265 CHENIPOTTE (048)
Taille 0,3 m
Poids 3,6 kg
Types Insecte
Capacités Écran Poudre

266 ARMULYS (049)
Taille 0,6 m
Poids 10 kg
Types Insecte
Capacités Mue

267 (050) CHARMILLON
Taille 1 m
Poids 28,4 kg
Types Insecte, Vol
Capacités Essaim

268 (051) BLINDALYS
Taille 0,7 m
Poids 11,5 kg
Types Insecte
Capacités Mue

269 (052) PAPINOX
Taille 1,2 m
Poids 31,6 kg
Types Insecte, Poison
Capacités Écran Poudre

270 NENUPIOT
Taille 0,5 m
Poids 2,6 kg
Types Eau, Plante
Capacités Glissade, Cuvette

271 LOMBRE
Taille 1,2 m
Poids 32,5 kg
Types Eau, Plante
Capacités Glissade, Cuvette

272 LUDICOLO
Taille 1,5 m
Poids 55 kg
Types Eau, Plante
Capacités Glissade, Cuvette

273 GRAINIPIOT
Taille 0,5 m
Poids 4 kg
Types Plante
Capacités Chlorophyle, Matinal

274 PIFEUIL
Taille 1 m
Poids 28 kg
Types Plante, Ténèbres
Capacités Chlorophyle, Matinal

275 TENGALICE
Taille 1,3 m
Poids 59,5 kg
Types Plante, Ténèbres
Capacités Chlorophyle, Matinal

276 NIRONDELLE
Taille 0,3 m
Poids 2,3 kg
Types Normal, Vol
Capacités Cran

277 HELEDELLE
Taille 0,7 m
Poids 19,8 kg
Types Normal, Vol
Capacités Cran

278 (119) GOELISE
Taille 0,6 m
Poids 9,5 kg
Types Eau, Vol
Capacités Regard Vif

279 (120) BEKIPAN
Taille 1,2 m
Poids 28 kg
Types Eau, Vol
Capacités Regard Vif

280 TARSAL
Taille 0,4 m
Poids 6,6 kg
Types Psy
Capacités Synchro, Calque

281 KIRLIA
Taille 0,8 m
Poids 20,2 kg
Types Psy
Capacités Synchro, Calque

282 GARDEVOIR
Taille 1,6 m
Poids 48,4 kg
Types Psy
Capacités Synchro, Calque

283 ARAKDO
Taille 0,5 m
Poids 1,7 kg
Types Insecte, Eau
Capacités Glissade

284 MASKADRA
Taille 0,8 m
Poids 3,6 kg
Types Insecte, Vol
Capacités Intimidation

285 BALIGNON
Taille 0,4 m
Poids 4,5 kg
Types Plante
Capacités Pose Spore, Soin Poison

286 CHAPIGNON
Taille 1,2 m
Poids 39,2 kg
Types Plante, Combat
Capacités Pose Spore, Soin Poison

287 PARECOOL
Taille 0,8 m
Poids 24 kg
Types Normal
Capacités Absen-téisme

288 VIGOROTH
Taille 1,4 m
Poids 46,5 kg
Types Normal
Capacités Esprit Vital

289 MONAFLEMIT
Taille 2 m
Poids 130,5 kg
Types Normal
Capacités Absen-téisme

290 NINGALE
Taille 0,5 m
Poids 5,5 kg
Types Insecte, Sol
Capacités Œil Composé

291 NINJASK
Taille 0,8 m
Poids 12 kg
Types Insecte, Vol
Capacités Turbo

292 MUNJA
Taille 0,8 m
Poids 1,2 kg
Types Insecte, Spectre
Capacités Garde Mystik

293 CHUCHMUR
Taille 0,6 m
Poids 16,3 kg
Types Normal
Capacités Anti-Bruit

294 RAMBOUM
Taille 1 m
Poids 40,5 kg
Types Normal
Capacités Anti-Bruit

295 BROUHABAM
Taille 1,5 m
Poids 84 kg
Types Normal
Capacités Anti-Bruit

296 MAKUHITA
Taille 1 m
Poids 86,4 kg
Types Combat
Capacités Isograisse, Cran

297 HARIYAMA
Taille 2,3 m
Poids 253,8 kg
Types Combat
Capacités Isograisse, Cran

298 (124) AZURILL
Taille 0,2 m
Poids 2 kg
Types Normal
Capacités Isograisse, Coloforce

299 TARINOR
Taille 1 m
Poids 97 kg
Types Roche
Capacités Fermeté, Magnépiège

300 SKITTY
Taille 0,6 m
Poids 11 kg
Types Normal
Capacités Joli Sourire, Normalize

301 DELCATTY
Taille 1,1 m
Poids 32,6 kg
Types Normal
Capacités Joli Sourire, Normalize

302 TENEFIX
Taille 0,5 m
Poids 11 kg
Types Ténèbres, Spectre
Capacités Regard Vif, Frein

303 MYSDIBULE
Taille 0,6 m
Poids 11,5 kg
Types Acier
Capacités Hyper Cutter, Intimidation

304 GALEKID
Taille 0,4 m
Poids 60 kg
Types Acier, Roche
Capacités Fermeté, Tête de Roc

305 GALEGON
Taille 0,9 m
Poids 120 kg
Types Acier, Roche
Capacités Fermeté, Tête de Roc

306 GALEKING
Taille 2,1 m
Poids 360 kg
Types Acier, Roche
Capacités Fermeté, Tête de Roc

307 (086) MEDITIKKA
Taille 0,6 m
Poids 11,2 kg
Types Combat, Psy
Capacités Force Pure

308 (087) CHARMINA
Taille 1,3 m
Poids 31,5 kg
Types Combat, Psy
Capacités Force Pure

309 DYNAVOLT
Taille 0,6 m
Poids 15,2 kg
Types Electrik
Capacités Statik, Paratonnerre

310 ELECSPRINT
Taille 1,5 m
Poids 40,2 kg
Types Electrik
Capacités Statik, Paratonnerre

311 POSIPI
Taille 0,4 m
Poids 4,2 kg
Types Electrik
Capacités Plus

312 NEGAPI
Taille 0,4 m
Poids 4,2 kg
Types Electrik
Capacités Minus

313 MUCIOLE
Taille 0,7 m
Poids 17,7 kg
Types Insecte
Capacités Lumiatirance, Essaim

314 LUMIVOLE
Taille 0,6 m
Poids 17,7 kg
Types Insecte
Capacités Benêt, Lentiteintée

315 ROSELIA (026)

Taille 0,3 m
Poids 2 kg
Types Plante, Poison
Capacités Médic Nature, Point Poison

316 GLOUPTI

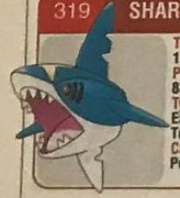
Taille 0,4 m
Poids 10,3 kg
Types Poison
Capacités Suintement, Glue

317 AVALTOUT

Taille 1,7 m
Poids 80 kg
Types Poison
Capacités Suintement, Glue

318 CARVANHA

Taille 0,8 m
Poids 20,8 kg
Types Eau, Ténèbres
Capacités Peau Dure

319 SHARPEDO

Taille 1,8 m
Poids 88,8 kg
Types Eau, Ténèbres
Capacités Peau Dure

320 WAILMER

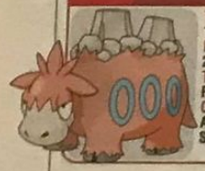
Taille 2 m
Poids 130 kg
Types Eau
Capacités Ignifu-Voile, Benêt

321 WAILORD

Taille 14,5 m
Poids 398 kg
Types Eau
Capacités Ignifu-Voile, Benêt

322 CHAMALLOT

Taille 0,7 m
Poids 24 kg
Types Feu, Sol
Capacités Benêt, Simple

323 CAMERUPT

Taille 1,9 m
Poids 220 kg
Types Feu, Sol
Capacités Armumagma, Solide Roc

324 CHARTOR

Taille 0,5 m
Poids 80,4 kg
Types Feu
Capacités Écran Fumée

325 SPOINK

Taille 0,7 m
Poids 30,6 kg
Types Psy
Capacités Isograisse, Tempo Perso

326 GRORET

Taille 0,9 m
Poids 71,5 kg
Types Psy
Capacités Isograisse, Tempo Perso

327 SPINDA

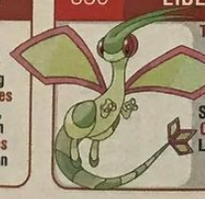
Taille 1,1 m
Poids 5 kg
Types Normal
Capacités Tempo Perso, Pieds Confus

328 KRAKNOIX

Taille 0,7 m
Poids 15 kg
Types Sol
Capacités Hyper Cutter, Piège

329 VIBRANINF

Taille 1,1 m
Poids 15,3 kg
Types Sol, Dragon
Capacités Lévitation

330 LIBEGON

Taille 2 m
Poids 82 kg
Types Sol, Dragon
Capacités Lévitation

331 CACNEA

Taille 0,4 m
Poids 51,3 kg
Types Plante
Capacités Voile Sable

332 CACTURNE

Taille 1,3 m
Poids 77,4 kg
Types Plante, Ténèbres
Capacités Voile Sable

333 TYLTON

Taille 0,4 m
Poids 1,2 kg
Types Normal, Vol
Capacités Médic Nature

334 ALTARIA

Taille 1,1 m
Poids 20,6 kg
Types Dragon, Vol
Capacités Médic Nature

335 MANGRIFF

Taille 1,3 m
Poids 40,3 kg
Types Normal
Capacités Vaccin

336 SEVIPER

Taille 2,7 m
Poids 52,5 kg
Types Poison
Capacités Mue

337 SELEROC

Taille 1 m
Poids 168 kg
Types Roche, Psy
Capacités Lévitation

338 SOLAROC

Taille 1,2 m
Poids 154 kg
Types Roche, Psy
Capacités Lévitation

339 BARLOCHE (080)

Taille 0,4 m
Poids 1,9 kg
Types Eau, Sol
Capacités Benêt, Anticipation

340 BARBICHA (081)

Taille 0,9 m
Poids 23,6 kg
Types Eau, Sol
Capacités Benêt, Anticipation

341 ECRAPINCE

Taille 0,6 m
Poids 11,5 kg
Types Eau
Capacités Hyper Cutter, Coque Armure

342 COLHOMARD

Taille 1,1 m
Poids 32,8 kg
Types Eau, Ténèbres
Capacités Hyper Cutter, Coque Armure

343 BALBUTO

Taille 0,5 m
Poids 21,5 kg
Types Sol, Psy
Capacités Lévitation

344 KAORINE

Taille 1,5 m
Poids 108 kg
Types Sol, Psy
Capacités Lévitation

345 LILIA

Taille 1 m
Poids 23,8 kg
Types Roche, Plante
Capacités Ventouse

346 VACILYS

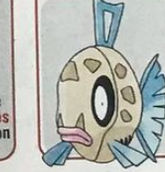
Taille 1,5 m
Poids 60,4 kg
Types Roche, Plante
Capacités Ventouse

347 ANORITH

Taille 0,7 m
Poids 12,5 kg
Types Roche, Insecte
Capacités Armurbaston

348 ARMALDO

Taille 1,5 m
Poids 68,2 kg
Types Roche, Insecte
Capacités Armurbaston

349 BARPAU (138)

Taille 0,6 m
Poids 7,4 kg
Types Eau
Capacités Glissade

350 MILOBELLUS (139)

Taille 6,2 m
Poids 162 kg
Types Eau
Capacités Écailles Spé.

351 MORPHEO

Taille 0,3 m
Poids 0,8 kg
Types Normal
Capacités Météo

352 KECLEON

Taille 1 m
Poids 22 kg
Types Normal
Capacités Déguisement

353 POLICHOMBR

Taille 0,6 m
Poids 2,3 kg
Types Spectre
Capacités Insomnia, Fouille

354 BRANETTE

Taille 1,1 m
Poids 12,5 kg
Types Spectre
Capacités Insomnia, Fouille

355 SKELENOX

Taille 0,8 m
Poids 15 kg
Types Spectre
Capacités Lévitation

356 TERACLOPE

Taille 1,6 m
Poids 30,6 kg
Types Spectre
Capacités Pression

357 TROPIUS

Taille 2 m
Poids 100 kg
Types Plante, Vol
Capacités Chlorophyle, Force Soleil

358 EOKO (083)

Taille 0,6 m
Poids 1 kg
Types Psy
Capacités Lévitation

359 ABSOL

Taille 1,2 m
Poids 47 kg
Types Ténèbres
Capacités Pression, Chanceux

360 OKEOKE

Taille 0,6 m
Poids 14 kg
Types Psy
Capacités Marque Ombre

361 STALGAMIN

Taille 0,7 m
Poids 16,8 kg
Types Glace
Capacités Attention, Corps Gel

362 ONIGLALI

Taille 1,5 m
Poids 256,5 kg
Types Glace
Capacités Attention, Corps Gel

363 OBALIE

Taille 0,8 m
Poids 39,5 kg
Types Glace, Eau
Capacités Isograisse, Corps gel

364 PHOGLEUR

Taille 1,1 m
Poids 87,6 kg
Types Glace, Eau
Capacités Isograisse, Corps gel

365 KAIMORSE

Taille 1,4 m
Poids 150,6 kg
Types Glace, Eau
Capacités Isograisse, Corps gel

366 COQUIPERL

Taille 0,4 m
Poids 52,5 kg
Types Eau
Capacités Coque Armure

367 SERPANG

Taille 1,7 m
Poids 27 kg
Types Eau
Capacités Glissade

368 ROSABYSS

Taille 1,8 m
Poids 22,6 kg
Types Eau
Capacités Glissade

369 RELICANTH

Taille 1 m
Poids 23,4 kg
Types Eau, Roche
Capacités Glissade, Tête de Roc

370 LOVDISC

Taille 0,6 m
Poids 8,7 kg
Types Eau
Capacités Glissade

371 DRABY

Taille 0,6 m
Poids 42,1 kg
Types Dragon
Capacités Tête de Roc

372 DRACKHAUS

Taille 1,1 m
Poids 110,5 kg
Types Dragon
Capacités Tête de Roc

373 DRATTAK

Taille 1,5 m
Poids 102,6 kg
Types Dragon, Vol
Capacités Intimidation

374 TERHAL

Taille 0,6 m
Poids 95,2 kg
Types Acier, Psy
Capacités Corps Sain

375 METANG

Taille 1,2 m
Poids 202,5 kg
Types Acier, Psy
Capacités Corps Sain

376 METALOSSE

Taille 1,6 m
Poids 550 kg
Types Acier, Psy
Capacités Corps Sain

377 REGIROCK

Taille 1,7 m
Poids 230 kg
Types Roche
Capacités Corps Sain

378 REGICE

Taille 1,8 m
Poids 175 kg
Types Glace
Capacités Corps Sain

379 REGISTEEL

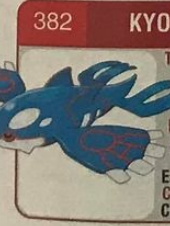
Taille 1,9 m
Poids 205 kg
Types Acier
Capacités Corps Sain

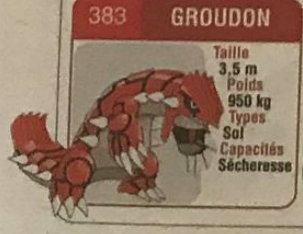
380 LATIAS

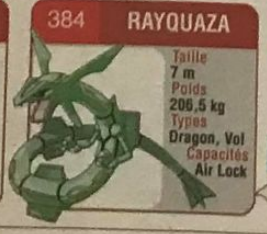
Taille 1,4 m
Poids 40 kg
Types Dragon, Psy
Capacités Lévitation

381 LATIOS

Taille 2 m
Poids 60 kg
Types Dragon, Psy
Capacités Lévitation

382 KYOGRE

Taille 4,5 m
Poids 352 kg
Types Eau
Capacités Crachin

383 GROUDON

Taille 3,5 m
Poids 950 kg
Types Sol
Capacités Sécheresse

384 RAYQUAZA

Taille 7 m
Poids 206,5 kg
Types Dragon, Vol
Capacités Air Lock

385 JIRACHI

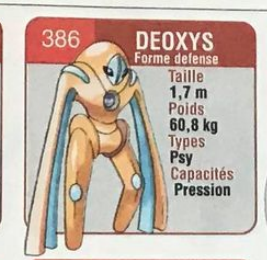
Taille 0,3 m
Poids 1,1 kg
Types Acier, Psy
Capacités Sérénité

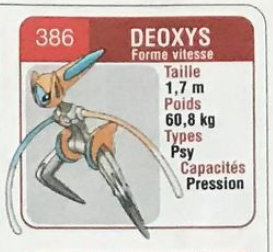
386 DEOXYS Forme normale

Taille 1,7 m
Poids 60,8 kg
Types Psy
Capacités Pression

386 DEOXYS Forme attaque

Taille 1,7 m
Poids 60,8 kg
Types Psy
Capacités Pression

386 DEOXYS Forme défense

Taille 1,7 m
Poids 60,8 kg
Types Psy
Capacités Pression

386 DEOXYS Forme vitesse

Taille 1,7 m
Poids 60,8 kg
Types Psy
Capacités Pression

387 001 TORTIPOUSS

Taille 0,4 m
Poids 10,2 kg
Types Plante
Capacités Engrais

388 002 BOSKARA

Taille 1,1 m
Poids 97 kg
Types Plante
Capacités Engrais

389 003 TORTERRA

Taille 2,2 m
Poids 310 kg
Types Plante, Sol
Capacités Engrais

390 004 OUISTICRAM

Taille 0,5 m
Poids 6,2 kg
Types Feu
Capacités Brasier

391 005 CHIMPENFEU

Taille 0,9 m
Poids 22 kg
Types Feu, Combat
Capacités Brasier

392 006 SIMIABRAZ

Taille 1,2 m
Poids 55 kg
Types Feu, Combat
Capacités Brasier

393 007 TIPLOUF

Taille 0,4 m
Poids 5,2 kg
Types Eau
Capacités Torrent

394 008 PRINPLOUF

Taille 0,8 m
Poids 23 kg
Types Eau
Capacités Torrent

395 009 PINGOLEON

Taille 1,7 m
Poids 84,5 kg
Types Eau, Acier
Capacités Torrent

396 010 ETOURMI

Taille 0,3 m
Poids 2 kg
Types Normal, Vol
Capacités Regard Vif

397 011 ETOURVOL

Taille 0,6 m
Poids 15,5 kg
Types Normal, Vol
Capacités Intimidation

398 012 ETOURAPTOR

Taille 1,2 m
Poids 24,9 kg
Types Normal, Vol
Capacités Intimidation

399 013 KEUNOTOR

Taille 0,5 m
Poids 20 kg
Types Normal
Capacités Simple, Inconscient

400 014 CASTORNO

Taille 1 m
Poids 31,5 kg
Types Normal, Eau
Capacités Simple, Inconscient

401 015 CRIKZIK

Taille 0,3 m
Poids 2,2 kg
Types Insecte
Capacités Mue

402 016 MELOKRIK

Taille 1 m
Poids 25,5 kg
Types Insecte
Capacités Essaim

403 017 LIXY

Taille 0,5 m
Poids 9,5 kg
Types Electrik
Capacités Rivalité, Intimidation

404 018 LUXIO

Taille 0,9 m
Poids 30,5 kg
Types Electrik
Capacités Rivalité, Intimidation

405 019 LUXRAY

Taille 1,4 m
Poids 42 kg
Types Electrik
Capacités Rivalité, Intimidation

406 025 ROZBOUTON

Taille 0,2 m
Poids 1,2 kg
Types Plante, Poison
Capacités Médic Nature, Point Poison

407 077 ROSERADE
Taille 0,9 m
Poids 14,5 kg
Types Plante, Poison
Capacités Médic Nature, Point Poison

408 036 KRANIDOS
Taille 0,9 m
Poids 31,5 kg
Types Roche
Capacités Brise Moule

409 037 CHARKOS
Taille 1,6 m
Poids 102,5 kg
Types Roche
Capacités Brise Moule

410 038 DINOCLIER
Taille 0,5 m
Poids 57 kg
Types Roche, Acier
Capacités Fermeté

411 039 BASTIODON
Taille 1,3 m
Poids 149,5 kg
Types Roche, Acier
Capacités Fermeté

412 045 CHENITI
Taille 0,2 m
Poids 3,4 kg
Types Insecte
Capacités Mue

413 046 CHENISELLE Cape Plante
Taille 0,5 m
Poids 6,5 kg
Types Insecte, Plante
Capacités Anticipation

413 046 CHENISELLE Cape Sable
Taille 0,5 m
Poids 6,5 kg
Types Insecte, Sol
Capacités Anticipation

413 046 CHENISELLE Cape Déchet
Taille 0,5 m
Poids 6,5 kg
Types Insecte, Acier
Capacités Anticipation

414 047 PAPILORD
Taille 0,9 m
Poids 23,3 kg
Types Insecte, Vol
Capacités Essaim

415 053 APITRINI
Taille 0,3 m
Poids 5,5 kg
Types Insecte, Vol
Capacités Cherche Miel

416 054 APIREINE
Taille 1,2 m
Poids 38,5 kg
Types Insecte, Vol
Capacités Pression

417 055 PACHIRISU
Taille 0,4 m
Poids 3,9 kg
Types Electrik
Capacités Fuite, Ramassage

418 056 MUSTEBOUEE
Taille 0,7 m
Poids 29,5 kg
Types Eau
Capacités Glissade

419 057 MUSTEFLOTT
Taille 1,1 m
Poids 33,5 kg
Types Eau
Capacités Glissade

420 058 CERIBOU
Taille 0,4 m
Poids 3,3 kg
Types Plante
Capacités Chlorophyle

421 059 CERIFLOR
Taille 0,5 m
Poids 9,3 kg
Types Plante
Capacités Don Floral

422 060 SANCOKI
Taille 0,3 m
Poids 6,3 kg
Types Eau
Capacités Glue, Lavabo

423 061 TRITOSOR
Taille 0,9 m
Poids 29,9 kg
Types Eau, Sol
Capacités Glue, Lavabo

424 064 CAPIDEXTRE
Taille 1,2 m
Poids 20,3 kg
Types Normal
Capacités Technicien, Ramassage

425 065 BAUDRIVE
Taille 0,4 m
Poids 1,2 kg
Types Spectre, Vol
Capacités Boom Final, Délestage

426 066 GRODRIVE
Taille 1,2 m
Poids 15 kg
Types Spectre, Vol
Capacités Boom Final, Délestage

427 067 LAPOREILLE
Taille 0,4 m
Poids 5,5 kg
Types Normal
Capacités Fuite, Maladresse

428 068 LOCKPIN
Taille 1,2 m
Poids 33,3 kg
Types Normal
Capacités Joli Sourire, Maladresse

429 073 MAGIREVE
Taille 0,9 m
Poids 4,4 kg
Types Spectre
Capacités Lévitation

430 075 CORBOSS
Taille 0,9 m
Poids 27,3 kg
Types Ténèbres, Vol
Capacités Insomnia, Chanceux

431 076 CHAGLAM
Taille 0,5 m
Poids 3,9 kg
Types Normal
Capacités Échauffement, Tempo Perso

432 077 CHAFFREUX
Taille 1 m
Poids 43,8 kg
Types Normal
Capacités Isograisse, Tempo Perso

433 082 KORILLON
Taille 0,2 m
Poids 0,6 kg
Types Psy
Capacités Lévitation

434 084 MOUFOUETTE
Taille 0,4 m
Poids 19,2 kg
Types Poison, Ténèbres
Capacités Puanteur, Boom Final

435 085 MOUFFLAIR
Taille 1 m
Poids 38 kg
Types Poison, Ténèbres
Capacités Puanteur, Boom Final

436 088 ARCHEOMIRE
Taille 0,5 m
Poids 60,5 kg
Types Acier, Psy
Capacités Lévitation, Ignifuge

437 089 ARCHEODONG
Taille 1,3 m
Poids 187 kg
Types Acier, Psy
Capacités Lévitation, Ignifuge

438 092 MANZAI
Taille 0,5 m
Poids 15 kg
Types Roche
Capacités Fermeté, Tête de Roc

439 094 MIME JR.
Taille 0,6 m
Poids 13 kg
Types Psy
Capacités Anti-Bruit, Filtre

440 096 PTIRAVI
Taille 0,6 m
Poids 24,4 kg
Types Normal
Capacités Médic Nature, Sérénité

441 055 PIJAKO
Taille 0,5 m
Poids 1,9 kg
Types Normal, Vol
Capacités Regard Vif, Pieds Confus

442 056 SPIRITOMB
Taille 1 m
Poids 108 kg
Types Spectre, Ténèbres
Capacités Pression

443 057 GRIKNOT
Taille 0,7 m
Poids 20,5 kg
Types Dragon, Sol
Capacités Voile Sable

444 058 CARMACHE
Taille 1,4 m
Poids 56 kg
Types Dragon, Sol
Capacités Voile Sable

445 102 CARCHACROK
Taille 1,9 m
Poids 95 kg
Types Dragon, Sol
Capacités Voile Sable

446 108 GOINFREX
Taille 0,6 m
Poids 105 kg
Types Normal
Capacités Ramassage, Isograisse

447 109 RIOLU
Taille 0,7 m
Poids 20,2 kg
Types Combat
Capacités Impassible, Attention

448 110 LUCARIO
Taille 1,2 m
Poids 54 kg
Types Combat, Acier
Capacités Impassible, Attention

449 111 HIPPOPOTAS
Taille 0,8 m
Poids 49,5 kg
Types Sol
Capacités Sable Volant

450 123 HIPPODOCUS
Taille 2 m
Poids 300 kg
Types Sol
Capacités Sable Volant

451 127 RAPION
Taille 0,8 m
Poids 12 kg
Types Poison, Insecte
Capacités Armurbaston, Sniper

452 128 DRASCORE
Taille 1,3 m
Poids 61,5 kg
Types Poison, Ténèbres
Capacités Armurbaston, Sniper

453 (129) CRADOPAUD
Taille 0,7 m
Poids 23 kg
Types Poison, Combat
Capacités Anticipation, Peau Sèche

454 (130) COATOX
Taille 1,3 m
Poids 44,4 kg
Types Poison, Combat
Capacités Anticipation, Peau Sèche

455 (131) VORTENTE
Taille 1,4 m
Poids 27 kg
Types Plante
Capacités Lévitation

456 (134) ECAYON
Taille 0,4 m
Poids 7 kg
Types Eau
Capacités Glissade, Lavabo

457 (135) LUMINEON
Taille 1,2 m
Poids 24 kg
Types Eau
Capacités Glissade, Lavabo

458 (140) BABIMANTA
Taille 1 m
Poids 65 kg
Types Eau, Vol
Capacités Glissade, Absorb Eau

459 (142) BLIZZI
Taille 1 m
Poids 50,5 kg
Types Plante, Glace
Capacités Alerte Neige

460 (143) BLIZZAROI
Taille 2,2 m
Poids 135,5 kg
Types Plante, Glace
Capacités Alerte Neige

461 (145) DIMORET
Taille 1,1 m
Poids 34 kg
Types Ténèbres, Glace
Capacités Pression

462 MAGNEZONE
Taille 1,2 m
Poids 180 kg
Types Electrik, Acier
Capacités Magnépiège, Fermeté

463 COUDLANGUE
Taille 1,7 m
Poids 140 kg
Types Normal
Capacités Tempo Perso, Benêt

464 RHINASTOC
Taille 2,4 m
Poids 282,8 kg
Types Sol, Roche
Capacités Paratonnerre, Solide Roc

465 BOULDENEU
Taille 2 m
Poids 128,6 kg
Types Plante
Capacités Chlorophylle, Feuil. Garde

466 ELEKABLE
Taille 1,8 m
Poids 138,6 kg
Types Electrik
Capacités Motorisé

467 MAGANON
Taille 1,6 m
Poids 68 kg
Types Feu
Capacités Corps Ardent

468 TOGEKISS
Taille 1,5 m
Poids 38 kg
Types Normal, Vol
Capacités Agitation, Sérénité

469 YANMEGA
Taille 1,9 m
Poids 51,5 kg
Types Insecte, Vol
Capacités Turbo, Lentiteintée

470 PHYLLALI
Taille 1 m
Poids 25,5 kg
Types Plante
Capacités Feuil. Garde

471 GIVRALI
Taille 0,8 m
Poids 25,9 kg
Types Glace
Capacités Rideau Neige

472 SCORVOL
Taille 2 m
Poids 42,5 kg
Types Sol, Vol
Capacités Hyper Cutter, Voile Sable

473 MAMMOCHON
Taille 2,5 m
Poids 291 kg
Types Glace, Sol
Capacités Benêt, Rideau Neige

474 PORYGON-Z
Taille 0,9 m
Poids 34 kg
Types Normal
Capacités Adaptabilité, Télécharge

475 GALLAME
Taille 1,6 m
Poids 52 kg
Types Psy, Combat
Capacités Impassible

476 TARINORME
Taille 1,4 m
Poids 340 kg
Types Roche, Acier
Capacités Fermeté, Magnépiège

477 NOCTUNOIR
Taille 2,2 m
Poids 106,6 kg
Types Spectre
Capacités Pression

478 MOMARTIK
Taille 1,3 m
Poids 26,6 kg
Types Glace, Spectre
Capacités Rideau Neige

479 MOTISMA
Taille 0,3 m
Poids 0,3 kg
Types Electrik, Spectre
Capacités Lévitation

480 (146) CREHELF
Taille 0,3 m
Poids 0,3 kg
Types Psy
Capacités Lévitation

481 (147) CREFOLLET
Taille 0,3 m
Poids 0,3 kg
Types Psy
Capacités Lévitation

482 (148) CREFADET
Taille 0,3 m
Poids 0,3 kg
Types Psy
Capacités Lévitation

483 (149) DIALGA
Taille 5,4 m
Poids 683 kg
Types Acier, Dragon
Capacités Pression

484 (150) PALKIA
Taille 4,2 m
Poids 336 kg
Types Eau, Dragon
Capacités Pression

485 HEATRAN
Taille 1,7 m
Poids 430 kg
Types Feu, Acier
Capacités Torche

486 REGIGIGAS
Taille 3,7 m
Poids 420 kg
Types Normal
Capacités Début Calme

487 GIRATINA
Taille 4,5 m
Poids 750 kg
Types Spectre, Dragon
Capacités Pression

488 CRESSELIA
Taille 1,5 m
Poids 85,6 kg
Types Psy
Capacités Lévitation

489 PHIONE
Taille 0,4 m
Poids 3,1 kg
Types Eau
Capacités Hydratation

490 (151) MANAPHY
Taille 0,3 m
Poids 1,4 kg
Types Eau
Capacités Hydratation

LE POKÉDEX NATIONAL DE A À Z

Nom	N°	Page
ABO	23	83
ABRA	63	85
ABSOL	359	97
AERODACTYL	142	88
AIGUILLON	227	92
AKWAKWAK	55	85
ALAKAZAM	65	85
ALIGATUEUR	160	89
ALTARIA	334	96
AMONISTAR	139	88
AMONITA	138	88
ANORITH	347	97
APIREINE	416	100
APITRINI	415	100
AQUALI	134	88
ARAKDO	283	94
ARBOK	24	83
ARCANIN	59	85
ARCHEODONG	437	101
ARCHEOMIRE	436	101
ARCKO	252	93
ARMALDO	348	97
ARMULYS	266	93
ARTIKODIN	144	88
ASPICOT	13	83
AVALTOUT	317	96
AXOLOTO	194	90
AZUMARILL	184	90
AZURILL	298	95
BAIE MANA	458	102
BALBUTO	343	97
BALIGNON	285	94
BARBICHA	340	97
BARLOCHE	339	97
BARPAU	349	97
BASTIODON	411	100
BAUDRIVE	425	100
BEKIPAN	279	94
BLINDALYS	268	94
BLIZZAROI	460	102
BLIZZI	459	102
BOSKARA	308	99
BOULDENEU	445	102
BOUSTIFLOR	70	85
BRANETTE	354	97
BRASEGALI	257	93
BROUHABAM	295	95
BULBIZARRE	1	82
CACNEA	331	96
CACTURNE	332	96
CADOIZO	225	92
CAMERUPT	323	96
CANARTICHO	83	86
CANINOS	58	85
CAPIDEXTRE	424	100
CAPUMAIN	190	90
CARABAFFE	8	83
CARAPUCE	7	83
CARATROC	213	91
CARCHACROK	445	101
CARMACHE	444	101
CARVANHA	318	96
CASTORNO	400	99
CELEBI	251	93
CERFROUSSE	234	92
CERIBOU	420	100
CERIFLOR	421	100
CHAFFREUX	432	101
CHAGLAM	431	101
CHAMALLOT	322	96
CHAPIGNON	286	94
CHARKOS	409	100
CHARMILLON	267	94
CHARMINA	308	95
CHARTOR	324	96
CHENIPAN	10	83
CHENIPOTTE	265	93
CHENISELLE (Cape Déchet)	413	100
CHENISELLE (Cape Plante)	413	100
CHENISELLE (Cape Sable)	413	100
CHENITI	412	100
CHETIFLOR	69	85
CHIMPENFEU	391	99
CHRYSACIER	11	83
CHUCHMUR	293	95
CIZAYOX	212	91
COATOX	454	102
COCHIGNON	221	92
COCONFORT	14	83
COLHOMARD	342	97
COLOSSINGE	57	85
COQUIPERL	366	98
CORAYON	222	92
CORBOSS	430	101
CORNEBRE	198	91
COTOVOL	189	90
COUDLANGUE	463	102
COXY	165	89
COXYCLAQUE	166	89
CRADOPAUD	453	102
CREFADET	482	103
CREFOLLET	481	103
CREHELF	480	103
CRESSELIA	488	103
CRIKZIK	401	99
CROCRODIL	159	89
CRUSTABRI	91	86
DARBARGNAN	15	83
DEBUGANT	236	92
DELCATTY	301	95
DEMANTA	226	92
DEMOLOSSE	229	92
DEOXYS (Forme attaque)	386	99
DEOXYS (Forme défense)	386	99
DEOXYS (Forme normale)	386	99
DEOXYS (Forme vitesse)	386	99
DIALGA	483	103
DIMORET	461	102
DINOCLIER	410	100
DODRIO	85	86
DODUO	84	86
DONPHAN	232	92
DRABY	371	98
DRACAUFEU	6	83
DRACKHAUS	372	98
DRACO	148	89
DRACOLOSSE	149	89
DRASCORE	452	101
DRATTAK	373	98
DYNAVOLT	309	95
ECAYON	456	102
ECRAPINCE	341	97
ECREMEUH	241	92
ECTOPLASMA	94	86
ELECSPRINT	310	95
ELECTHOR	145	88
ELECTRODE	101	87
ELEKABLE	466	102
ELEKID	239	92
ELEKTEK	125	88
EMBRYLEX	246	93
EMPIFLOR	71	85
ENTEI	244	93
EOKO	358	97
ETOURAPTOR	398	99
ETOURMI	396	99
ETOURVOL	397	99
EVOLI	133	88
EXCELANGUE	108	87
FANTOMINUS	92	86
FARFURET	215	91
FERDSINGE	56	85
FEUFOREVE	200	91
FEUNARD	38	84
FEURISSON	156	89
FLAGADOSS	80	86
FLOBIO	259	93
FLORAVOL	188	90
FLORIZARRE	3	83
FORETRESS	205	91
FOUINAR	162	89
FOUINETTE	161	89
GALEGON	305	95
GALEKID	304	95
GALEKING	306	95
GALIFEU	256	93
GALLAME	475	102
GALOPA	78	86
GARDEVOIR	282	94
GERMIGNON	152	89
GIRAFARIG	203	91
GIRATINA	487	103
GIVRALI	471	102
GLOUPTI	316	96
GOBOU	258	93
GOELISE	278	94
GOINFREX	446	101
GOUPIX	37	84
GRAHYENA	262	93
GRAINIPIOT	273	94
GRANBULL	210	91
GRANIVOL	107	90
GRAVALANCH	75	86
GRIKNOT	443	101
GRODOUDOU	40	84
GRODRIVE	426	100
GROLEM	76	86
GRORET	326	96
GROTADMORV	89	86
GROUDON	383	98
HARIYAMA	297	95
HEATRAN	485	103
HELEDELLE	277	94
HELIATRONC	192	90
HERBIZARRE	2	82
HERICENDRE	155	89
HIPPODOCUS	450	101
HIPPOPOTAS	449	101
HO-OH	250	93
HOOTHOOT	163	89
HYPNOMADE	97	86
HYPOCEAN	117	87
HYPOROI	230	92
HYPOTREMPE	116	87
INSECATEUR	123	88
INSOLOURDO	206	91
JIRACHI	385	98
JOLIFLOR	182	90
JUNGKO	254	93
KABUTO	140	88
KABUTOPS	141	88
KADABRA	64	85
KAIMINUS	158	89
KAIMORSE	365	98
KANGOUREX	115	87
KAORINE	344	97
KAPOERA	237	92
KECLEON	352	97
KEUNOTOR	399	99
KICKLEE	106	87
KIRLIA	281	94
KOKIYAS	90	86
KORILLON	433	101
KRABBOSS	99	87
KRABBY	98	86
KRAKNOIX	328	96
KRANIDOS	408	100
KYOGRE	382	98
LAGGRON	260	93
LAINERGIE	180	90
LAMANTINE	87	86
LANTURN	171	90
LAPOREILLE	427	100
LATIAS	380	98
LATIOS	381	98
LEUPHORIE	242	92
LEVEINARD	113	87
LEVIATOR	130	88
LIBEGON	330	96
LILIA	345	97
LIMAGMA	218	91
LINEON	264	93
LIPPOUTI	238	92
LIPPOUTOU	124	88

Nom	N°	Page
LIXY	403	99
LOCKPIN	428	100
LOCHLASS	131	88
LOMBRE	271	94
LOUPIO	170	89
LOVDISC	370	98
LUCARIO	448	101
LUDICOLO	272	94
LUGIA	249	93
LUMINEON	457	102
LUMIVOLE	314	95
LUXIO	404	99
LUXRAY	405	99
M. MIME	122	87
MACHOC	66	85
MACHOPEUR	67	85
MACKOGNEUR	68	85
MACRONIUM	153	89
MAGANON	467	102
MAGBY	240	92
MAGICARPE	129	88
MAGIREVE	429	101
MAGMAR	126	88
MAGNETI	81	86
MAGNETON	82	86
MAGNEZONE	462	102
MAKUHITA	296	95
MALOSSE	228	92
MAMMOCHON	473	102
MANAPHY	490	103
MANGRIFF	335	96
MANZAI	438	101
MARAISTE	195	91
MARCACRIN	220	92
MARILL	183	90
MASKADRA	284	94
MASSKO	253	93
MEDHYENA	261	93
MEDITIKKA	307	95
MEGANIUM	154	89
MELO	173	90
MELODELFE	36	84
MELOFEE	35	84
MELOKRIK	402	99
MENTALI	196	91
METALOSSE	376	98
METAMORPH	132	88
METANG	375	98
MEW	151	89
MEWTWO	150	89
MIAOUSS	52	85
MIGALOS	168	89
MILOBELLUS	350	97
MIME JR.	439	101
MIMIGAL	167	89
MIMITOSS	48	84
MINIDRACO	147	89
MOMARTIK	478	103
MONAFLEMIT	289	94
MORPHEO	351	97
MOTISMA	479	103
MOUFLAIR	435	101
MOUFOUETTE	434	101
MUCIOLE	313	95
MUNJA	292	95
MUSTEBOUEE	418	100
MUSTEFLOTT	419	100
MYSDIBULE	303	95
MYSTHERBE	43	84
NATU	177	90
NEGAPI	312	95
NENUPIOT	270	94
NIDOKING	34	84
NIDOQUEEN	31	84
NIDORAN (femelle)	29	84
NIDORAN (mâle)	32	84
NIDORINA	30	84
NIDORINO	33	84
NINGALE	290	94
NINJASK	291	95
NIRONDELLE	276	94
NOADKOKO	103	87
NOARFANG	164	89
NOCTALI	197	91
NOCTUNOIR	477	103
NOEUNOEUF	102	87
NOSFERALTO	42	84
NOSFERAPTI	41	84
NOSTENFER	169	89
OBALIE	363	98
OCTILLERY	224	92
OKEOKE	360	97
ONIGLALI	362	97
ONIX	95	86
ORTIDE	44	84
OSSATUEUR	105	87
OSSELAIT	104	87
OTARIA	86	86
OUISTICRAM	390	99
PACHIRISU	417	100
PALKIA	484	103
PAPILORD	414	100
PAPILUSION	12	83
PAPINOX	269	94
PARAS	46	84
PARASECT	47	84
PARECOOL	287	94
PERSIAN	53	85
PHANPY	231	92
PHARAMP	181	90
PHIONE	489	103
PHOGLEUR	364	98
PHYLLALI	470	102
PIAFABEC	21	83
PICHU	172	90
PIFEUIL	274	94
PIJAKO	441	101
PIKACHU	25	83
PINGOLEON	395	99
POISSIRENE	118	87
POISSOROY	119	87
POLICHOMBR	353	97
POMDEPIK	204	91
PONYTA	77	86
PORYGON	137	88
PORYGON2	233	92
PORYGON-Z	474	102
POSIPI	311	95
POUSSIFEU	255	93
PRINPLOUF	394	99
PSYKOKWAK	54	85
PTERA	142	88
PTIRAVI	440	101
PTITARD	60	85
PYROLI	136	88
QUEULORIOR	235	92
QULBUTOKE	202	91
QWILFISH	211	91
RACAILLOU	74	85
RAFFLESIA	45	84
RAICHU	26	83
RAIKOU	243	93
RAMBOUM	294	95
RAMOLOSS	79	86
RAPASDEPIC	22	83
RAPION	451	101
RATTATA	19	83
RATTATAC	20	83
RAYQUAZA	384	98
REGICE	378	98
REGIGIGAS	486	103
REGIROCK	377	98
REGISTEEL	379	98
RELICANTH	369	98
REMORAID	223	92
REPTINCEL	5	83
RHINASTOC	464	102
RHINOCORNE	111	87
RHINOFEROS	112	87
RIOLU	447	101
ROIGADA	199	91
RONDOUDOU	39	84
RONFLEX	143	88
ROSABYSS	368	98
ROSELIA	315	96
ROSERADE	407	100
ROUCARNAGE	18	83
ROUCOOL	16	83
ROUCOUPS	17	83
ROZBOUTON	406	99
SABELETTE	27	84
SABLAIREAU	28	84
SALAMECHE	4	83
SANCOKI	422	100
SAQUEDENEU	114	87
SCARABRUTE	127	88
SCARHINO	214	91
SCORPLANE	207	91
SCORPLANE	208	91
SCORVOL	472	102
SELEROC	337	96
SERPANG	367	98
SEVIPER	336	96
SHARPEDO	319	96
SIMIABRAZ	392	99
SIMULARBRE	185	90
SKELENOX	355	97
SKITTY	300	95
SMOGO	109	87
SMOGOGO	110	87
SNUBBULL	209	91
SOLAROC	338	96
SOPORIFIK	96	86
SPECTRUM	93	86
SPINDA	327	96
SPIRITOMB	442	101
SPOINK	325	96
STALGAMIN	361	97
STARI	120	87
STAROSS	121	87
SUICUNE	245	93
SULFURA	146	88
TADMORV	88	86
TARINOR	299	95
TARINORME	476	102
TARPAUD	186	90
TARSAL	280	94
TARTARD	62	85
TAUPIQUEUR	50	84
TAUROS	128	88
TEDDIURSA	216	91
TENEFIX	302	95
TENGALICE	275	94
TENTACOOL	72	85
TENTACRUEL	73	85
TERACLOPE	356	97
TERHAL	374	98
TETARTE	61	85
TIPLOUF	393	99
TOGEKISS	468	102
TOGEPI	175	90
TOGETIC	176	90
TORTANK	9	83
TORTERRA	389	99
TORTIPOUSS	387	99
TOUDOUDOU	174	90
TOURNEGRIN	191	90
TRIOPIKEUR	51	85
TRITOSOR	423	100
TROPIUS	357	97
TYGNON	107	87
TYLTON	333	96
TYPHLOSION	157	89
TYRANOCIF	248	93
URSARING	217	91
VACILYS	346	97
VIBRANINF	329	96
VIGOROTH	288	94
VOLCAROPOD	219	92
VOLTALI	135	88
VOLTORBE	100	87
VORTENTE	455	102
WAILMER	320	96
WAILORD	321	96
WATTOUAT	179	90
XATU	178	90
YANMA	193	90
YANMEGA	469	102
YMPHECT	247	93
ZARBI	201	91
ZIGZATON	263	93

Si vous bloquez sur un jeu, venez donc jeter un coup d'œil ici. Notre collection d'astuces et autres cheatcodes a sans doute de quoi vous tirer d'affaire. N'hésitez pas à nous faire part de vos découvertes, ou à nous demander de l'aide si vous êtes coincé.

SIM CITY DS

Débloquer tous les monuments

À l'écran principal, sélectionnez l'option Musée puis Collection de Monuments, et saisissez les mots de passe.

Monuments	Mot de passe
Abbaye Westminster (G.-B.)	greene
Arc de Triomphe (France)	gaugin
Arche de Saint-Louis (E.-U.)	twain
Big Ben (G.-B.)	orwell
Capitol (E.-U.)	poe
Cathédrale anglicane (G.-B.)	kipling
Cathédrale Catholique (G.-B.)	austen
Cathédrale d'Helsinki (Finlande)	kivi
Cathédrale St Paul (G.-B.)	defoe
Cathédrale St. Basil (Russie)	tolstoy
Château de Bowser	hanafuda
Château Edo (Japon)	shonagon
Château Himeji (Japon)	hokusai
Château Shuri (Japon)	basho
Coit Tower (E.-U.)	kerouac
Conciergerie (France)	rodin
Diète (Japon)	soseki
Dôme de Genbaku (Japon)	kawabata
Eiffel Tower (France)	camus
Grand Central (E.-U.)	f.scott
Grande Pyramide (Egypte)	mahfouz
Independence Hall (E.-U.)	mlkingjr
Liver Building (G.-B.)	dickens
Maison Blanche (E.-U.)	steinbeck
Melbourne Cricket Ground (Australie)	damemelba
Mémorial Jefferson (E.-U.)	thompson
Mémorial Lincoln (E.-U.)	melville
Mont Fuji (Japon)	hiroshige
Monument de L.A. (E.-U.)	hemingway
Musée National (Taiwan)	yuantlee
Nations unies (UN)	amnesty
Neuschwanstein (Allemagne)	beethoven
Notre Dame (France)	hugo
Opéra de Sydney (Australie)	bradman
Palais de Stockholm (Swède)	bergman
Palais des Beaux-Arts (E.-U.)	bunche
Palais Royal (Espagne)	cervantes
Palais Royal Rama IX (Thaïlande)	phu
Parthénon (Grèce)	callas
Phare d'Alexandrie (Egypte)	zewail
Porte de Brandebourg (Allemagne)	gropius
Reichstag (Allemagne)	goethe
Sagrada Familia (Espagne)	dali
Sainte Sophie (Turquie)	ataturk
Saint-Etienne (Autriche)	mozart
Smithsonian Institute (E.-U.)	pauling
Sphinx (Egypte)	haykal
Statue de bouddha (Japon)	mishima
Statue de la Liberté (E.-U.)	pollack
Statues Moai (Chili)	allende
Taj Mahal (Inde)	tagore
Tour de Londres (G.-B.)	maugham
Trafalgar Square (G.-B.)	joyce
Washington Monument (E.-U.)	capote

DRAWN TO LIFE

Ces codes sont à saisir en maintenant le bouton L enfoncé dans l'éditeur de dessin.

Débloquer les patrons de robots

Y, X, Y, X, A

Débloquer les patrons d'animaux

B, B, A, A, X

Débloquer les patrons de plantes

Y, A, B, A, X

ANNO 1701

Ces manipulations sont à effectuer en cours de partie, dans les modes Histoire ou Jeu en continu.

10 unités de bois, de minerai et de fer

A, B, X, Y, R, X, B, Y, A

5 000 pièces d'or

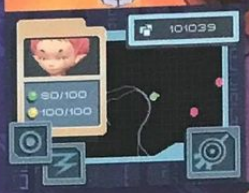
L, Y, A, R, B, X, Y, A

Dévoiler toute la carte

R, L, B, Y, A, X, L, X

VIDÉOS
SONNERIES
JEUX MOBILE
PRÉNOMS
BRUITAGES
LOGOS & ANIMÉS
TOP!
DANCE, ELECTRO
CINE, TV (suite)
VARIÉTÉS (suite)
ZOUK, REGGAE
ITALIE, LATINO
RAI, ORIENTAL
PUBS, TV
BRUITAGES, FÊTES
HYMNES, REGIONS
persomobiles
81122* 0899 706 222
www.Persomobiles.fr Gallery: PERSO au 31313*
COMMENT TÉLÉCHARGER ?
INFORMATIONS CONSOMMATEUR
Pixtel

CODE LYOKO™



Rejoins la bataille contre X.A.N.A, la terre et le monde de Lyoko sont en danger.
Joue avec les personnages de ton dessin animé favori, améliore leurs caractéristiques pour pouvoir affronter X.A.N.A et ses sbires sur 30 missions dans le monde réel et dans le monde de Lyoko : mini-jeux, aventures, courses, combats.... le destin de Lyoko est entre tes mains.

VIRTUALISATION IMMEDIATE !

DEJA DISPONIBLE

12+ www.pegi.info

NINTENDO DS™

codelyokothevideogame.com

gamefactorygames.com

Taffy ENTERTAINMENT

THE GAME FACTORY®

NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO. ©2007 The Game Factory ApS. Code Lyoko™ © MoonScoop/France 3 — 2007. All rights reserved